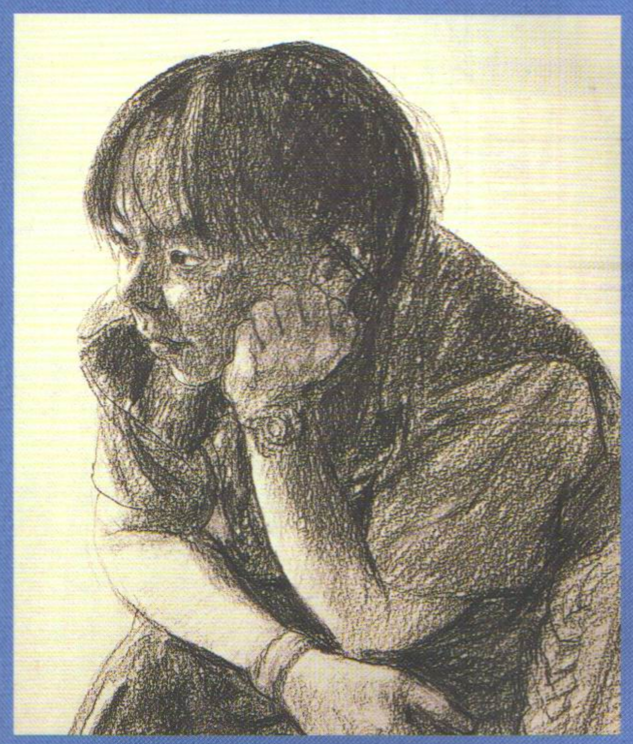
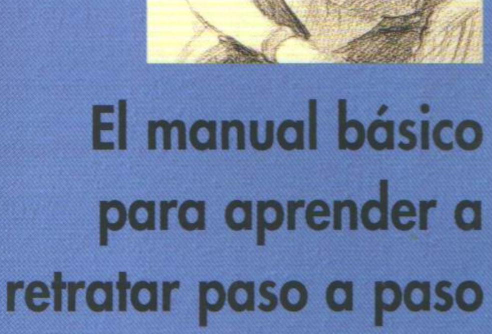
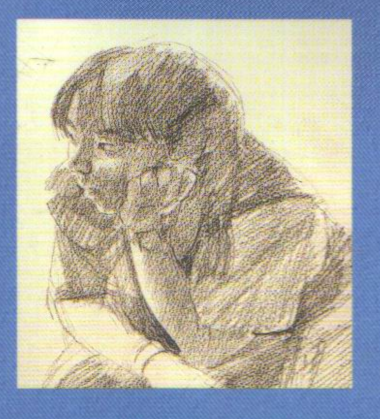






El manual básico para aprender a retratar paso a paso

VALERIE WIFFEN





Taller de retratos





Taller de retratos

Valerie Wiffen

KÖNEMANN

UN LIBRO DE QUARTO

Diseñado y producido por
Quarto Publishing plc
The Old Brewery
6 Blundell Street
London N7 9BH

Los créditos de la página 144 forman parte del copyright.

Título original:
Figure Sketching School

Traducción del inglés:
Vícky Santolaria Malo para
LocTeam, S.L., Barcelona
Redacción y maquetación:
LocTeam, S.L., Barcelona
Impresión y encuadernación:
Sing Cheong Printing Co. Ltd.

Printed in Hong Kong, China
ISBN 3-8290-3338-9
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Contenido

3

OBSERVAR DETALLES

4

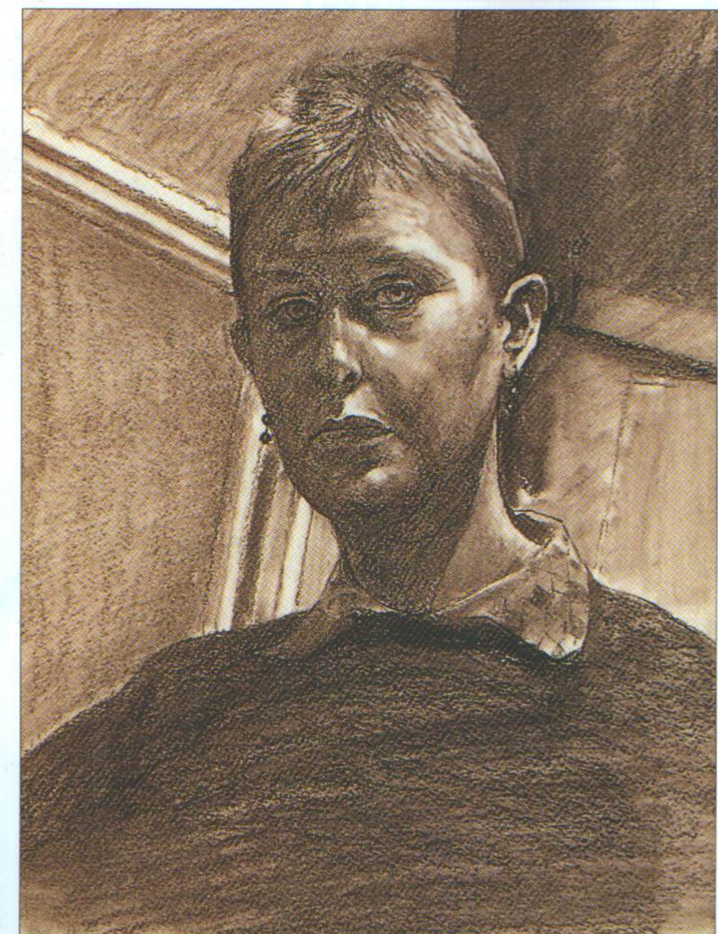
EJERCICIOS

Introducción

Aunque se considere tan sólo un principiante, no se puede imaginar cuántas veces ha dibujado. Al jugar con un niño y hacer garabatos, al trazar un mapa para enseñarle a alguien cómo ir a su casa, o marcar la posición de dos vehículos para hacer un parte tras sufrir un accidente de tráfico, se ha comunicado mediante un lenguaje visual. Dibujar retratos no es más difícil. Una vez comprenda que el proceso es el mismo, podrá hacer trazos para representar lo que ve y unirlos para crear la imagen de una persona. No importa si los trazos están hechos con lápices, acuarelas, pasteles u otros materiales.

Dibujar es una manera de crear cuadros e imágenes, del mismo modo que las letras sirven para formar palabras e historias. La confianza con la que utiliza el bolígrafo cuando escribe se debe a una larga práctica. Ahora puede combinar esta habilidad con una profunda observación e iniciarse en el dibujo de retratos.







RETRATO INDIVIDUAL
Si dispone de tiempo suficiente, puede aprovechar la oportunidad para usar un gran número de trazos y tonos y describir así la sutileza y los detalles que revela una observación minuciosa.



GRUPO DE PERSONAS
Si su modelo sólo está disponible durante un breve espacio de tiempo o va a dibujar a varias personas, capte los rasgos principales con unos trazos. Los detalles se pueden añadir posteriormente.

APRENDER A OBSERVAR

Si no observa con detenimiento lo que ve, sólo dibujará aspectos generales basados en rápidos vistazos y no realizará trazos creíbles. Si trabaja únicamente de memoria, sin comparar con la realidad, puede obtener imágenes emotivas, pero le costará controlar el nivel exacto de destreza.

La habilidad más importante que se requiere es la capacidad de observar la realidad. Ocúpese de ello como si se tratara de una biblioteca de consulta y no recurra sólo a la memoria. Cuando dude, deje de dibujar y observe. Si compara la obra constantemente con lo que ve, descubrirá los errores y podrá corregirlos a tiempo.

Para dibujar bien no debe copiar material de referencia de segunda mano. Esto, al principio, puede gustarle, ya que plasmar una imagen bidimensional es más fácil que seleccionar el propio material del espacio tridimensional que le rodea, pero si copia superficies planas, no aprenderá a dibujar.

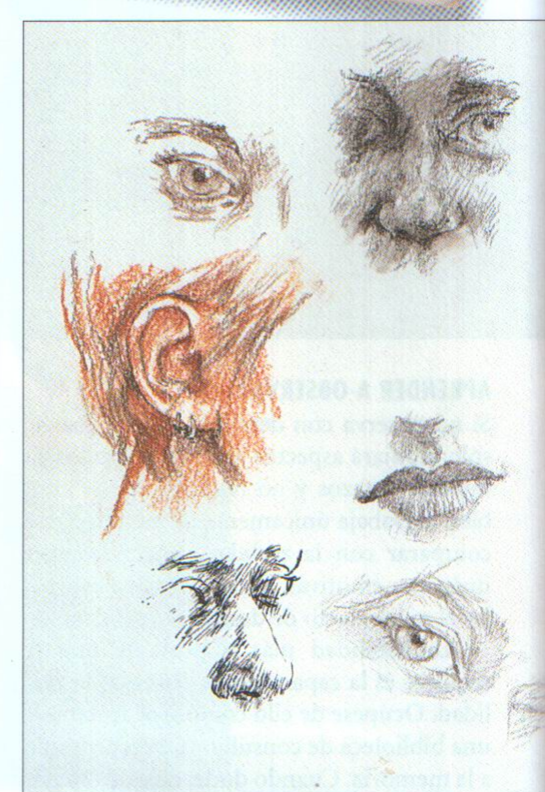
Al dibujar un retrato, la práctica de la observación le permitirá seleccionar lo necesario entre la gran cantidad de información visual que tiene ante usted. Este proceso de selección le servirá para descubrir su propio estilo, algo que, al igual que la escritura, forma parte de su identidad y puede seguir perfeccionando del mismo modo.

UN MÉTODO EN CUATRO PASOS

Casi todos los problemas del dibujo y la pintura figurativos se deben a una falta de observación, a no percibir cuándo un retrato difiere de la realidad y continuar con el dibujo, pensando que el problema se podrá resolver posteriormente. Para evitar esta situación siga unos cuantos pasos. Comience por elegir el formato adecuado de la obra (vertical, si es un retrato, y horizontal, si es un paisaje), el tamaño y el lugar donde usted se va a colocar. A continuación, no le queda más que seguir el proceso descrito más adelante.

ESTUDIO DEL RETRATO
Los amigos, transeúntes y desconocidos en movimiento no proporcionan suficiente información para hacer un retrato completo, pero varios esbozos en una hoja de un bloc de dibujo constituyen una fuente de referencia útil.

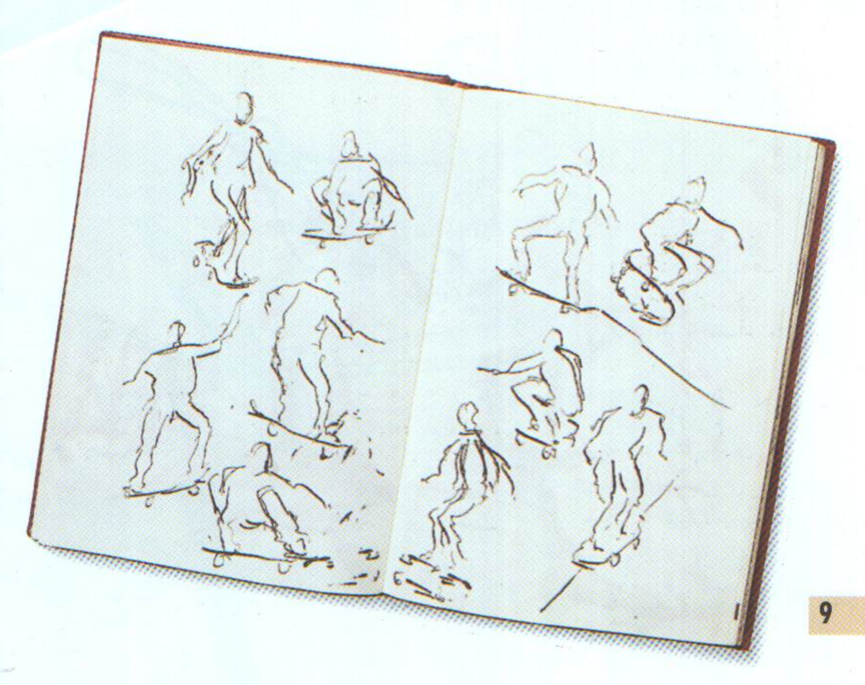
FRAGMENTOS ÚTILES
Cuando se dispone de poco tiempo sólo se puede apreciar un ojo, una oreja o una nariz. Estos dibujos son siempre valiosos porque le ayudarán a familiarizarse con los diferentes detalles faciales.

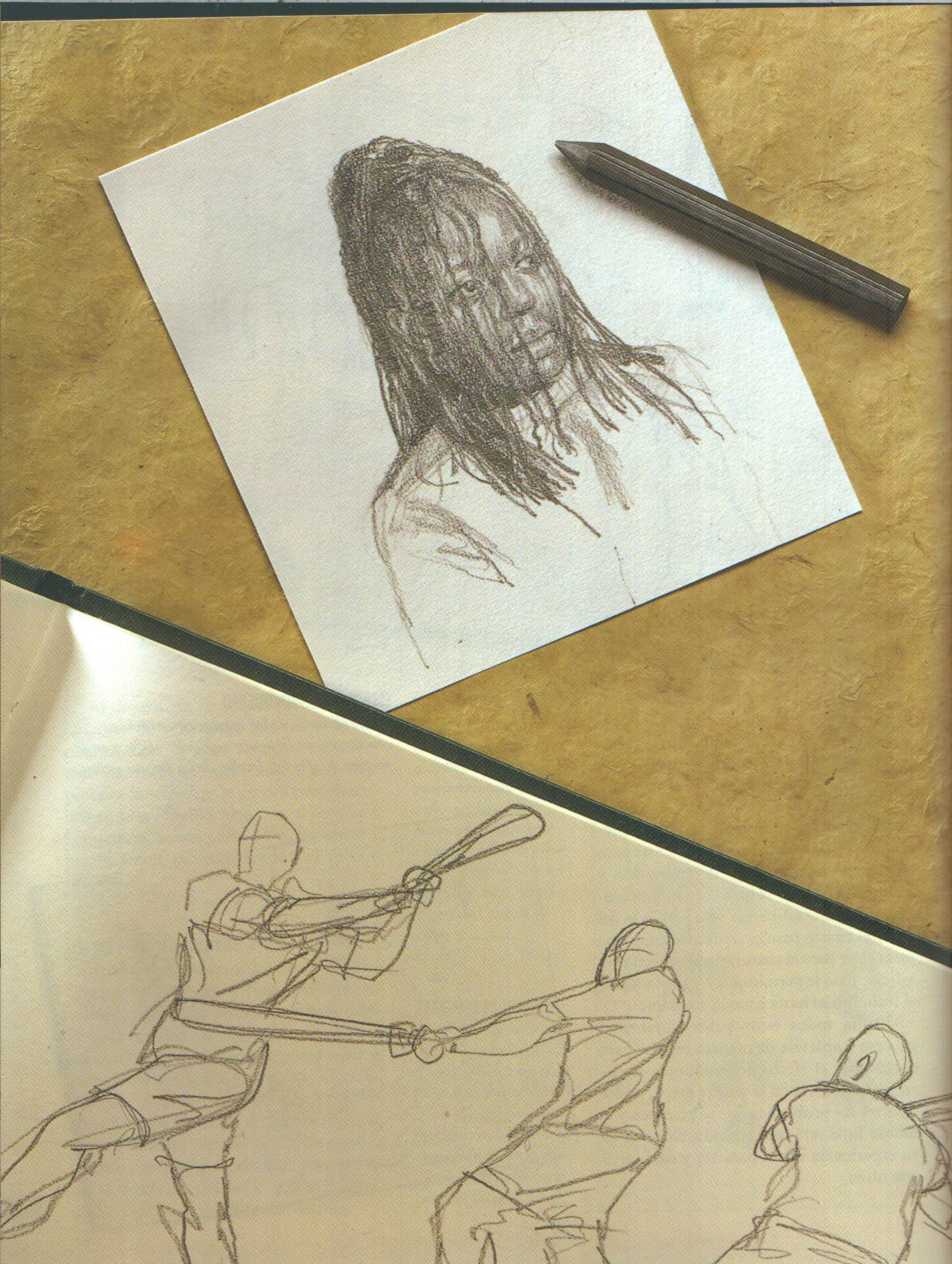


El primer paso trata sobre las habilidades cognitivas y el proceso físico de la observación. Mire con detenimiento la cantidad de información visual de que dispone –no dé una simple ojeada– y seleccione los elementos que desea representar. El segundo paso consiste en efectuar un trazo representativo y el tercero en evaluarlo. Este paso es esencial porque si se ha equivocado y continúa, el dibujo se basará en imprecisiones. Si se siente satisfecho de la precisión del trazo, el cuarto paso es utilizarlo como una pieza clave para el siguiente trazo. De no ser así, este paso le permitirá corregir y adaptar el trazo inicial hasta hacerlo aceptable.

Repita todos estos pasos durante el proceso y apártese de manera regular para comprobar el efecto del conjunto. Al corregir los errores en la tercera etapa, podrá resolver los problemas que se planteen y el dibujo final será una reproducción fiel de su experiencia visual para ver y compartir con otros.

ESTUDIOS DEL MOVIMIENTO
Para el estudio de los movimientos rápidos, concéntrese en la figura a grandes rasgos y en la postura. Capte los detalles de las figuras estáticas.







1

Antes de comenzar

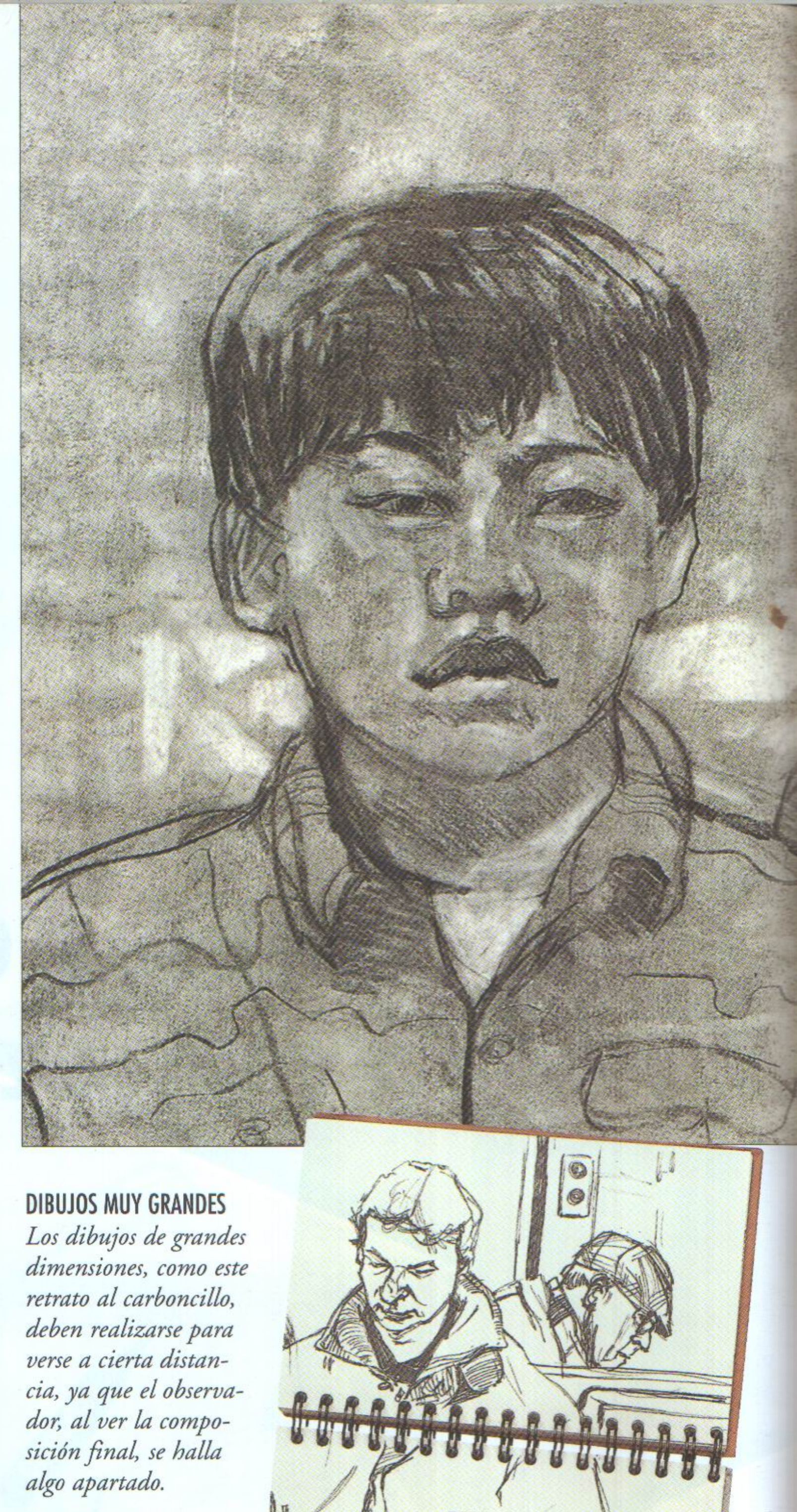
Tamaño y formato

ANTES DE COMENZAR

Muchos factores, como el motivo de la realización de un dibujo y el tiempo que piensa dedicarle, influyen en la elección del tamaño y el formato de la obra. Por lo tanto, estas cuestiones deben resolverse antes de comenzar. Los retratos de recuerdo suelen ser pequeños, mientras que uno formal puede ser de tamaño natural o mayor. Es mejor dibujar los momentos fugaces en un bloc, ya que puede llevárselo hasta el lugar de la acción y posteriormente ampliar el dibujo (véase "Cuadrícula" en la página siguiente). Si tiene un modelo, haga un dibujo en un papel del mismo tamaño, ya que trabajar con dibujos muy grandes o muy pequeños requiere un dominio de la reducción o ampliación uniforme y puede plantear problemas. Para variar la escala, sitúese más cerca o más lejos del modelo y dibuje el tamaño a simple vista.

FORMATO

La manera más fácil de trabajar es componer en un formato rectangular. La vista recorre de manera instintiva la línea que separa un cuadrado de un rectángulo. Un retrato con los ojos puestos en esta línea atraerá la atención del observador hacia la obra. La elección de hacer un retrato (formato vertical) o un paisaje (horizontal) es crucial, ya que determina el ámbito y los límites del tema y su fondo. Hasta que no haya adquirido la experiencia suficiente para saber qué incluir a simple vista, haga esbozos de las posibilidades existentes o use un visor como marco visual. Acérqueselo para tener una visión más amplia y aléjelo para seleccionar detalles (véase "Construir un visor" en la página siguiente).



DIBUJOS MUY GRANDES

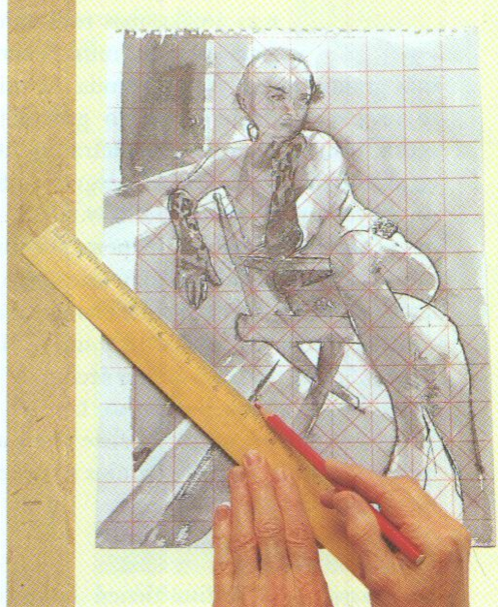
Los dibujos de grandes dimensiones, como este retrato al carboncillo, deben realizarse para verse a cierta distancia, ya que el observador, al ver la composición final, se halla algo apartado.

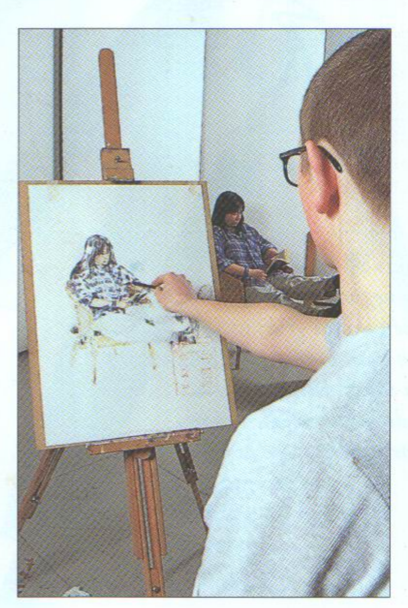
DIBUJOS MUY PEQUEÑOS

Si trata de captar un breve instante o dispone de poco tiempo, puede realizar un pequeño dibujo con trazos muy sencillos en un bloc.

CUADRÍCULA

Para ampliar un dibujo debe elegir un papel más grande del mismo formato. Haga diversas marcas con el lápiz a lo largo y ancho del dibujo pequeño y únalas para formar cuadrados. Cuadricule con el mismo número de líneas el papel más grande y copie en éste el contenido de cada cuadrado para ampliar el dibujo. Si lo considera necesario, puede numerar las casillas y dividir algunas.



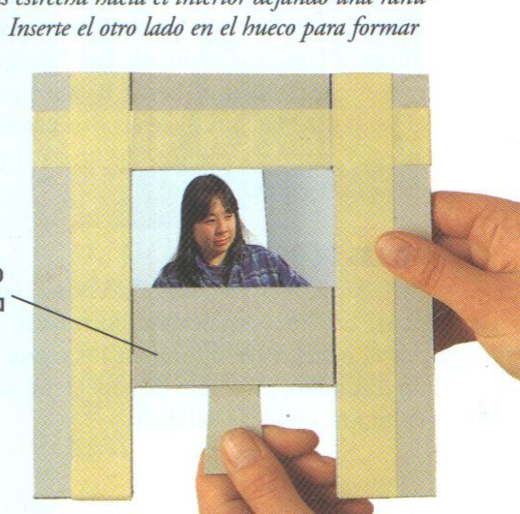


DIBUJAR UN MODELO SEGÚN SU TAMAÑO VISUAL

Es importante saber dónde ponerse para plasmar el mismo tamaño que ve. Para un trabajo grande y detallado sitúese cerca del modelo y aléjese para captar perspectivas pequeñas o más generales.

CONSTRUIR UN VISOR

Corte 12 trozos de cartulina gruesa y con dos piezas del mismo tamaño y otra más estrecha construya un lado de un cuadrado. Haga lo mismo con otros seis trozos y péguelos todos con la parte más estrecha hacia el interior dejando una ranura en cada uno. Inserte el otro lado en el hueco para formar el cuadrado.



Varíe el formato deslizando hacia arriba o hacia abajo el lado del cuadrado despegado.

Equipo básico de grafito

ANTES DE COMENZAR

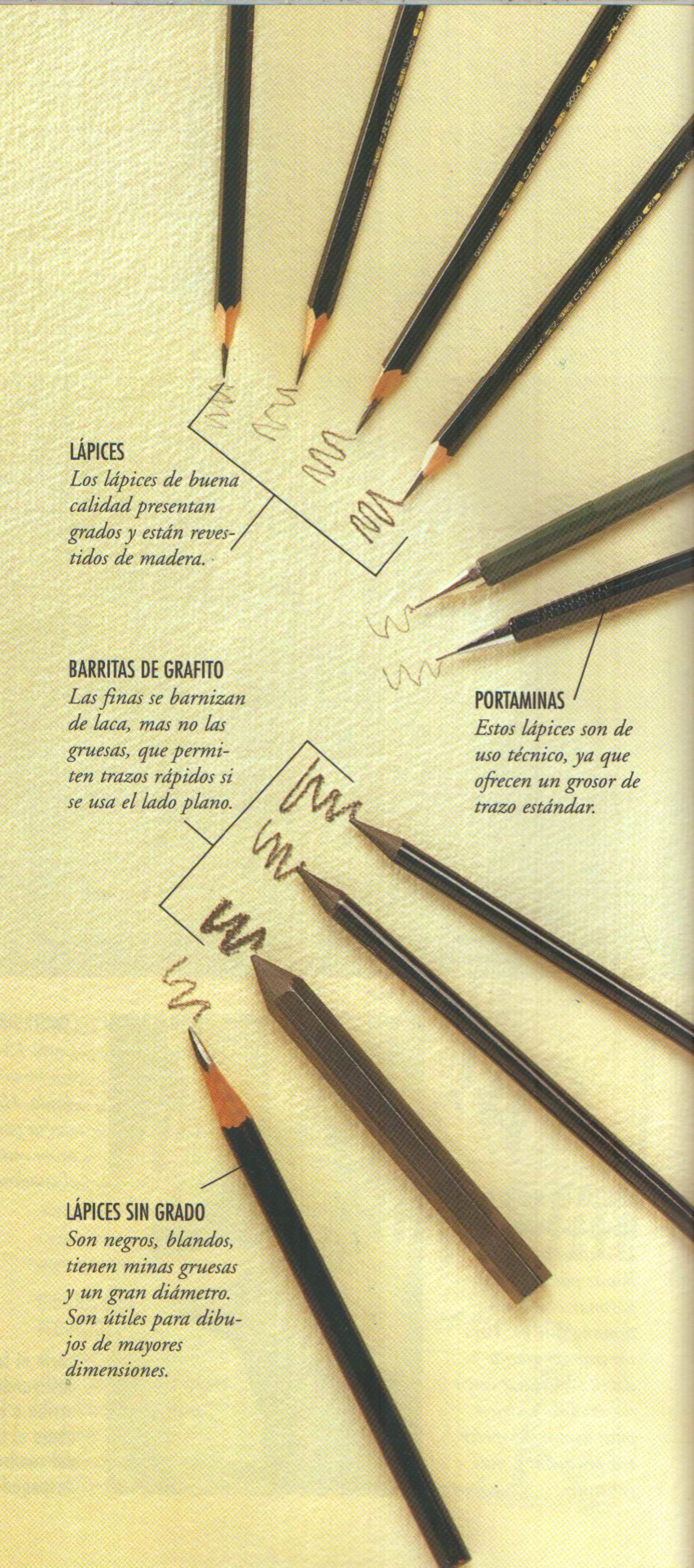
Las minas de los lápices están hechas de grafito, un tipo de carbón blando y cristalino, mezclado con arcilla y calcinado al horno. Cuanta más arcilla, más resistente y grisácea es la mina; cuanto más grafito, más oscura y blanda. La mina se reviste de madera, por lo general de cedro, con un número y una letra inscritos en el lateral. La "B", de *black* (negro), indica un mayor contenido de grafito y la "H", de *hard* (duro), de arcilla. Cuanto mayor sea el número, más blando o más duro será el lápiz (así, el 9B es sumamente blando). Para comenzar elija un 2B, un 4B y un 6B. Los lápices "H"se usan en dibujo técnico y no son adecuados para el artístico. Los "F", de *fine* (fino), son negros y duros, de punta afilada y muy útiles para los dibujos a pequeña escala.

OTROS LÁPICES

Las barritas de grafito tienen la misma forma que los lápices y también están graduadas, aunque no tienen cobertura de madera. La 2B es un término medio. Algunas están barnizadas para no manchar, por lo que se deben raspar y envolver en papel de aluminio para hacer trazos gruesos. Las minas graduadas son para algunos portaminas o lapiceros técnicos. Los lápices de uso corriente suelen llevar la inscripción HB o B y los que producen trazos negros se pueden usar para dibujar. Use un cúter para afilar los lápices.

GOMAS DE BORRAR

Evite las gomas arenosas o aceitosas; las de plástico blancas maleables borran sin raspar el papel. Para difuminar los trazos use un difumino, un rollito de papel terminado en punta, en lugar del dedo.



LÁPICES
Los lápices de buena calidad presentan grados y están revestidos de madera.

PORTAMINAS
Estos lápices son de uso técnico, ya que ofrecen un grosor de trazo estándar.

BARRITAS DE GRAFITO
Las finas se barnizan de laca, mas no las gruesas, que permiten trazos rápidos si se usa el lado plano.

LÁPICES SIN GRADO
Son negros, blandos, tienen minas gruesas y un gran diámetro. Son útiles para dibujos de mayores dimensiones.



AFILAR UN LÁPIZ

Los sacapuntas son pequeños y fáciles de usar, pero las puntas que dejan son cortas. Para obtener una punta más larga, que se mantenga afilada durante más tiempo, debe usar un cúter.

1 *El lápiz está recubierto de una madera dura, así que asegúrese de que la cuchilla que use está afilada. Corte la madera en largas y finas virutas y vaya girando el lápiz conforme avance.*

2 *Use la cuchilla sin ejercer demasiada presión para conseguir una mina afilada. Tal vez deba apoyarse en una superficie plana para sacarle punta a una mina blanda o quebradiza.*

Papel

ANTES DE COMENZAR

El efecto de las técnicas depende de la superficie del papel. Hay tres tipos de texturas: el papel prensado en caliente, liso; el prensado en frío, semirrugoso; y el rugoso, que no está prensado. El contenido de fibra determina su duración. El papel continuo barato hecho a máquina amarillea y se deteriora rápidamente, pues la fibra se compone de madera y ésta tiene mucho ácido. La mayoría del papel y blocs de dibujo están hechos de madera y otras fibras, por lo que sólo son aceptables para borradores. Los de mejor calidad están neutralizados para contrarrestar la acidez y suelen llevar la etiqueta "no contiene ácidos". Los papeles modernos hechos a máquina con molde se componen de fibras de algodón virgen, pero tienen muchas de las cualidades del fabricado a mano. Si los compra por rollos y corta las hojas usted mismo, se ahorrará mucho dinero. Los papeles hechos a mano pueden parecerle caros, pero merecen la pena para aplicar ciertas técnicas que, como las acuarelas, requieren una textura algo rugosa.

COMPRAR PAPEL

Antes de hacerlo visite varias tiendas, ya que puede encontrar una gran variedad de texturas, gramajes y precios. Busque papel de ocasión o simples muestras y experimente con ellos. Merece la pena probar los papeles asiáticos, compuestos de bambú, arroz, yute y otras fibras vegetales. Los papeles tintados son muy útiles como fondos para los pasteles, tiza y carboncillo, pero también pueden contener ácidos y descolorarse. Manténgalos en un sitio seco y sin envoltorios que contengan ácidos.

TIPOS DE PAPEL

El papel se vende en hojas sueltas de diversos tamaños o en blocs de formato apaisado o vertical. Compre el papel según la técnica que vaya a utilizar: liso y prensado en caliente para trabajos con pluma, prensado en frío para dibujos con lápices o tizas, y rugosos para materiales húmedos. Las acuarelas de colores transparentes muestran una alteración del color porque el fondo se transparenta.

Lleve en una bolsa o en el bolsillo blocs medianos o pequeños.

Una hoja grande de papel hecho a mano, grueso y semirrugoso

Papel rugoso de textura irregular en color crema

Papel blanco rugoso y martillado

Papel grueso prensado en caliente y ahuesado

Papel prensado en caliente y de gramaje medio, en crema, verde y gris

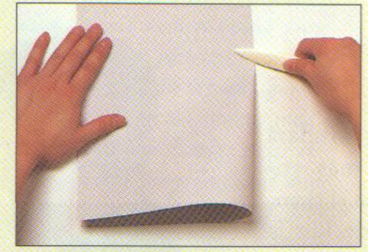
Papel ligero Ingres hecho con molde en beige y gris azulado

Hojas de papel grueso, ligero y absorbente, en verde, crema y dos tonos de color ante

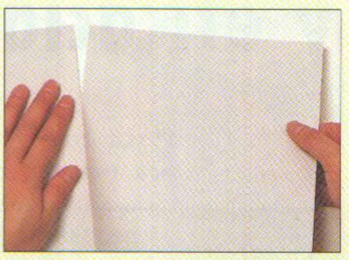
Los blocs grandes se pueden usar para hacer dibujos de grandes dimensiones o varios dibujos pequeños en una misma hoja.

CORTAR EL PAPEL

Lo mejor para cortar el papel es usar un cúter. Si no tiene uno a mano, aquí le presentamos un método que le permitirá cortar el papel hábilmente.



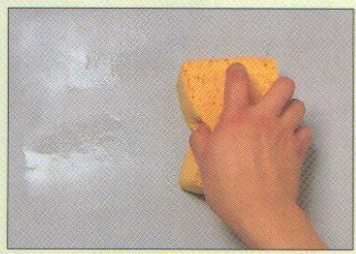
1 *Si debe cortar el papel a mano, use una plegadora de hueso (o un objeto de plástico liso) para ejercer presión sobre el pliegue.*



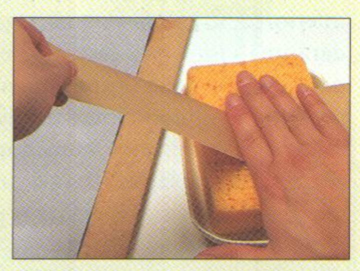
2 *El papel se corta mejor por un lado que por otro. Si le resulta difícil hacerlo en una dirección, comience por el otro lado.*

TENSAR EL PAPEL

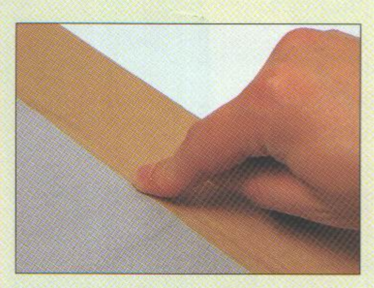
Si utiliza un material húmedo, como las acuarelas, necesitará tensar el papel (a no ser que sea muy grueso) para que no se arrugue. Para ello, colóquelo sobre un tablero de madera con una superficie mate.



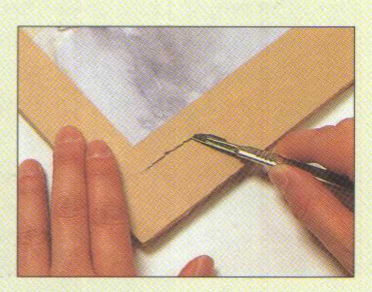
1 *Humedezca el papel con una esponja y agua. Los papeles finos se arrugan enseguida. Sumerja un instante los más gruesos en una bañera o un lavabo.*



2 *Humedezca con una esponja una a una las tiras de papel engomado ya cortadas. No use cinta adhesiva, ya que no se pegará cuando esté húmeda.*



3 *Pegue cada tira en un margen, media sobre el papel y media sobre la madera. Presione y continúe con los demás lados. Asegúrese de que las tiras se pegan a ambas superficies.*



4 *Si la tira se despega, humedezca la superficie y presione de nuevo, o ponga otra tira más ancha encima. Cuando el dibujo esté seco, use una cuchilla para cortar los lados. Procure no rayar el tablero.*

Los papeles de color neutro son fáciles de usar, pero los de colores brillantes le servirán para modificar los colores cálidos y fríos o para dar brillo a las tizas y los pasteles.

Trabajar con comodidad y eficacia

Estar cómodo le ayudará a trabajar con más eficacia, así que tómese el tiempo necesario para decidir la colocación que más le convenga. Si trabaja en una mesa, siéntese bien. No coloque el papel horizontal en la mesa para inclinarse después, ya que si lo hace se encorvará y puede sufrir dolor de cuello y de hombros y, además, la parte del dibujo más alejada de usted saldrá más grande. Lo ideal es correr la silla hacia atrás y apoyar el tablero de dibujo en el canto de la mesa, con la parte inferior descansando en su regazo. Esto le dará una visión equidistante del papel y le permitirá evaluar correctamente la perspectiva y las proporciones del dibujo. Si usa materiales en polvo o húmedos, no olvide ponerse un delantal o una prenda protectora para no mancharse la ropa.

TRABAJAR CON UN CABALLETE

Aunque al principio pueda resultarle agotador, pronto se acostumbrará a trabajar con el brazo extendido, y verá que los resultados son satisfactorios. De este modo, es casi imposible mancharse con los productos en polvo y, si está de pie, será más fácil apartarse para tener una visión del conjunto de la obra. La mayor ventaja de esta técnica es que puede ver el dibujo y al modelo y evaluar así sus progresos con un simple vistazo. Para ello, coloque el caballete a su derecha, si es diestro, o a su izquierda, si es zurdo. Póngalo en un lugar desde el que pueda enfocar. Esta posición le permitirá desviar la mirada rápidamente del dibujo al modelo sin mover la cabeza.



Si trabaja con un caballete, apártese de vez en cuando para comparar la obra con el modelo.

Un taburete o una mesa pequeña cerca del caballete le permitirán tener a mano el material.

SOSTENER EL LÁPIZ

El lápiz no se usa del mismo modo para dibujar que para escribir. Sosténgalo a media altura y apóyelo en el dedo corazón. Ponga el índice sobre el lápiz y use el pulgar para mantenerlo en posición firme. Si lo sujeta en posición vertical, guíelo con los dedos; si no, mueva toda la mano. Trate de dibujar desde el hombro y no apoye la mano sobre el papel para no manchar el dibujo. Compruebe que realiza los movimientos con absoluta libertad; si está incómodo, perderá precisión.



Un modelo estará incómodo si mantiene la misma pose durante mucho tiempo. Permítale descansar un poco cada 45–60 minutos.

Cuando se siente a dibujar, manténgase erguido. Apoye la espalda en el respaldo y levántese de vez en cuando para valorar la obra.

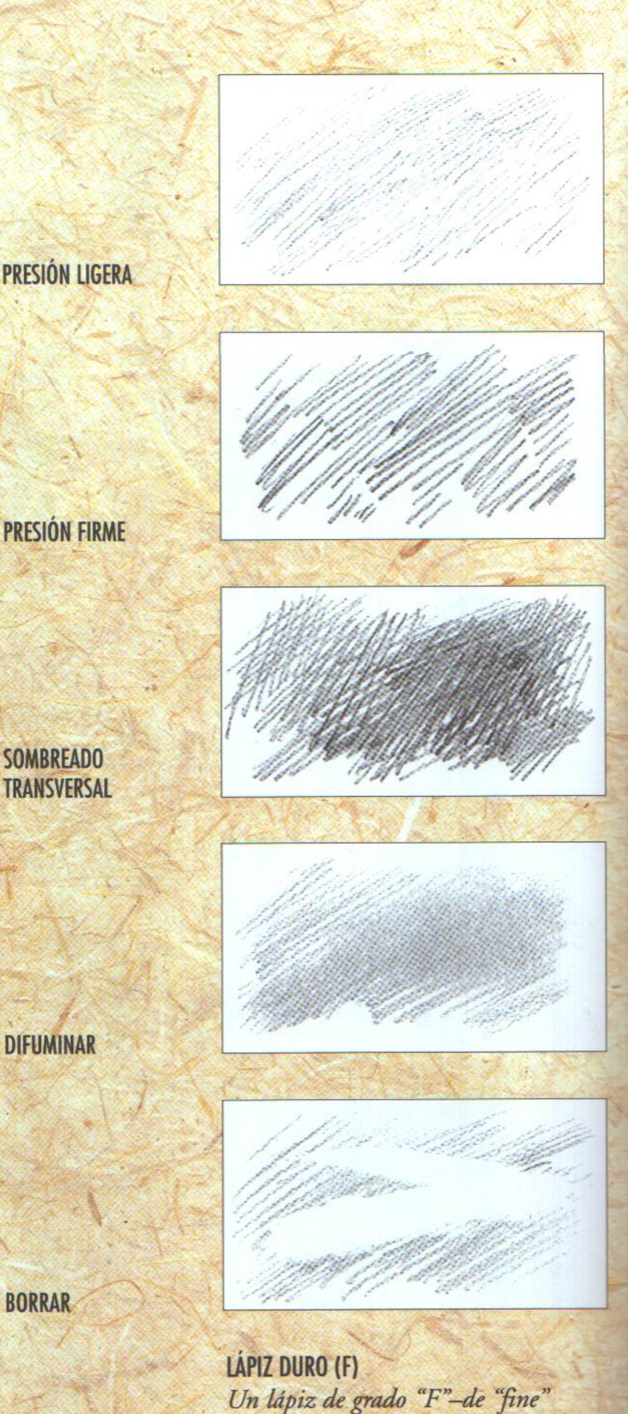
Trazos con grafito

ANTES DE COMENZAR

Si utiliza un material nuevo, dedíquese a hacer experimentos, ya que cuando se disponga a dibujar, necesitará saber manejar ese material. Practique con el equipo de grafito (véase pág. 14) en un trozo de papel haciendo trazos al azar y observando sus cualidades. Cuando haya visto y comparado las características de los diferentes grados, observe todos los trazos juntos: una raya oscura y suave hace que el tono plateado de un lápiz más duro sea casi inapreciable. Este efecto puede ampliar sus horizontes creativos, pero vigile que la mezcla de los grados no plantee problemas de luces y sombras (véase pág. 28). Escoja el grado adecuado y así, dada la naturaleza sutil y generosa de este material, sólo necesitará un lápiz para dibujar.

ESCOGER UN GRADO

El tamaño del dibujo influye en la selección del tipo de grafito. Las obras grandes se suelen observar a mayor distancia y, aunque el lápiz es un utensilio versátil, carece del impacto que puede producir, por ejemplo, el carboncillo. Los grafitos blandos sirven para dibujos de cualquier tamaño, pero reserve otros más duros para los pequeños dibujos, pues los trazos más claros se ven desde cerca. El tiempo es otro factor a tener en cuenta, ya que el lápiz es un utensilio lineal, con el que lleva tiempo conseguir un efecto de densidad aunque se trabaje deprisa. Los lápices blandos son más rápidos y las barritas son aún más útiles cuando se usan en grandes dimensiones. Practique también con la goma de borrar. Para acceder a partes pequeñas o estrechas, corte un trozo de una goma usada con el cúter.



PRESIÓN LIGERA

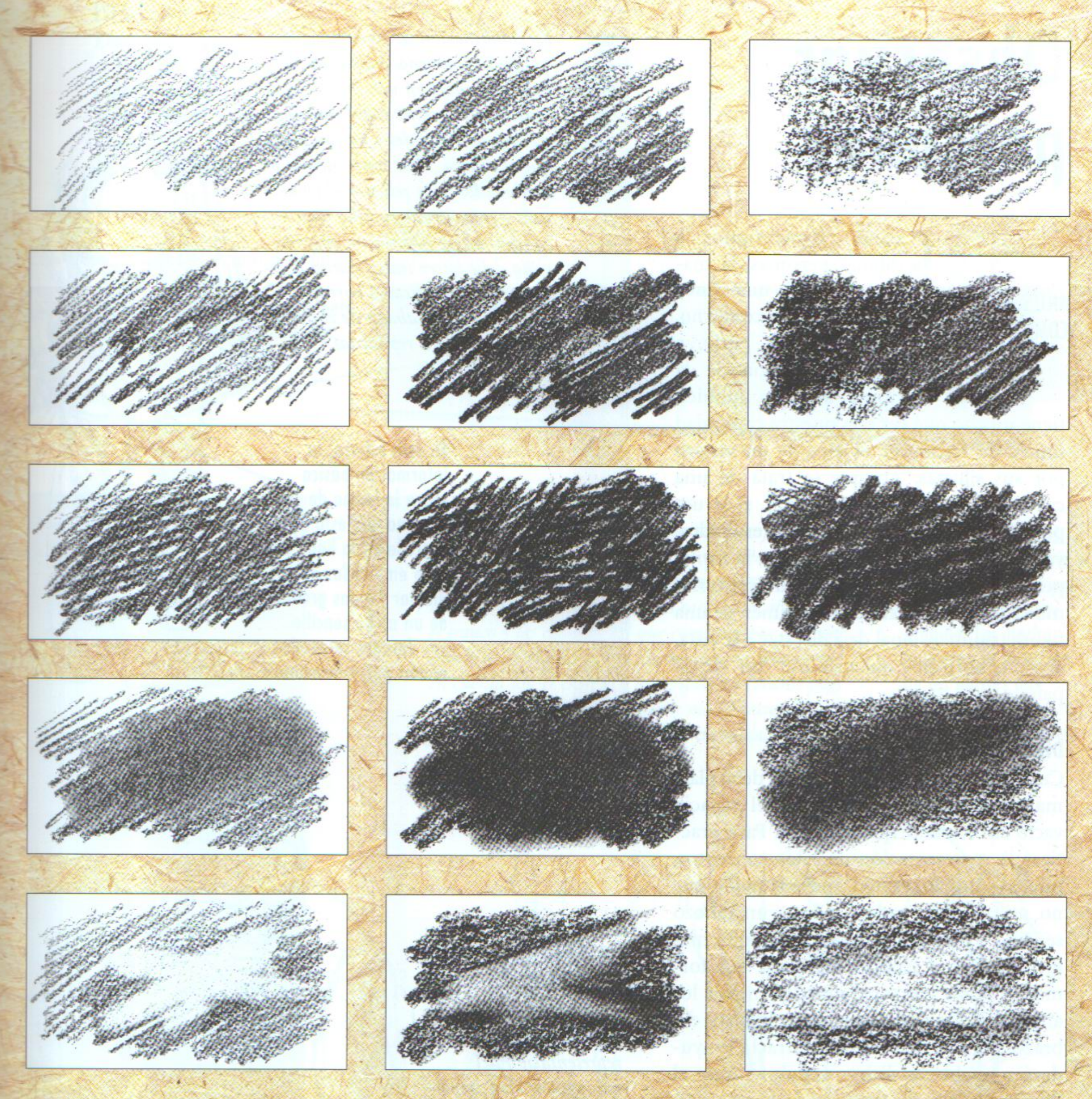
PRESIÓN FIRME

SOMBREADO TRANSVERSAL

DIFUMINAR

BORRAR

LÁPIZ DURO (F)
Un lápiz de grado "F"–de "fine" (fino)– tiene consistencia suficiente para conservar una buena punta y permite conseguir el color negro de los lápices "B".



LÁPIZ DE GRADO MEDIO (2B)
Los lápices de grado medio, que aúnan flexibilidad y trazos ligeros, son los que usan los artistas. El mejor es el 2B, pero puede escoger un 3B si prefiere conseguir un efecto más oscuro. Estos lápices difuminan muy bien y, aunque son algo blandos, no se mancha el papel al borrar.

LÁPIZ BLANDO (6B)
La "B" es de "black" (negro). Los lápices blandos a partir del 4B oscurecen la superficie a la perfección. No apoye la mano en el papel cuando esté trabajando, porque puede ensuciar el dibujo, y borre con cuidado, ya que si lo hace de manera demasiado enérgica, manchará el papel.

BARRITA DE GRAFITO (2B)
Verá que el grafito en forma de barra es el mejor instrumento para pintar deprisa grandes superficies. Puede comprar casi todas las barritas hasta la 9B. Trate de usar el lateral para realizar sombras rápidas y raspe el barniz de la superficie si es necesario.

Observar personas

ANTES DE COMENZAR

Cuando comenzamos a dibujar personas, la mayoría trazamos una línea para representar el contorno. Esto se debe, en parte, a nuestra experiencia de la escritura, aunque también tiene mucho que ver con nuestra capacidad innata de reconocer objetos de un vistazo por sus siluetas. Aunque se trata de una capacidad de supervivencia vital, si la usa para dibujar no obtendrá buenos resultados, ya que al concentrarse en la línea, la forma perderá volumen. En realidad, un contorno marca el punto en el que el volumen de una figura tridimensional deja de estar a la vista, como el horizonte que marca el "fin" de un paisaje o del mar.

DIBUJAR ESPACIOS NEGATIVOS

Cualquier esbozo de una persona debe plasmar el volumen del cuerpo y el espacio vacío circundante que la define. Para practicar la representación de estos conceptos, póngase ante un espejo, apoye la mano que no utiliza en la cadera y haga un esbozo sencillo. Podrá comprobar que resulta más fácil dibujar el espacio triangular que forman el brazo y el torso que determinar los ángulos de las partes superior e inferior del brazo. Dibujar esta forma abstracta le ayudará a establecer dichos ángulos (véase el dibujo en la parte superior de la pág. 23). También le servirá para practicar la visión periférica. Al mirar un poco más allá del modelo, lo sitúa fuera del centro focal de su visión, que tiene un campo de forma cónica, y puede ver grandes formas en lugar de los detalles, que puede añadir después.

RELLENAR FORMAS

La combinación de tonos sencillos, unidos al contorno, revelarán formas humanas con volumen. Observe, en primer lugar, los elementos más grandes y no complique el dibujo. Cree tonos oscuros o sombreados para rellenar el volumen y trace líneas cuando requiera una mayor definición. Al principio debe hacer trazos suaves que se puedan modificar o borrar. Cuando haya acabado de corregir el dibujo, podrá repasarlas.



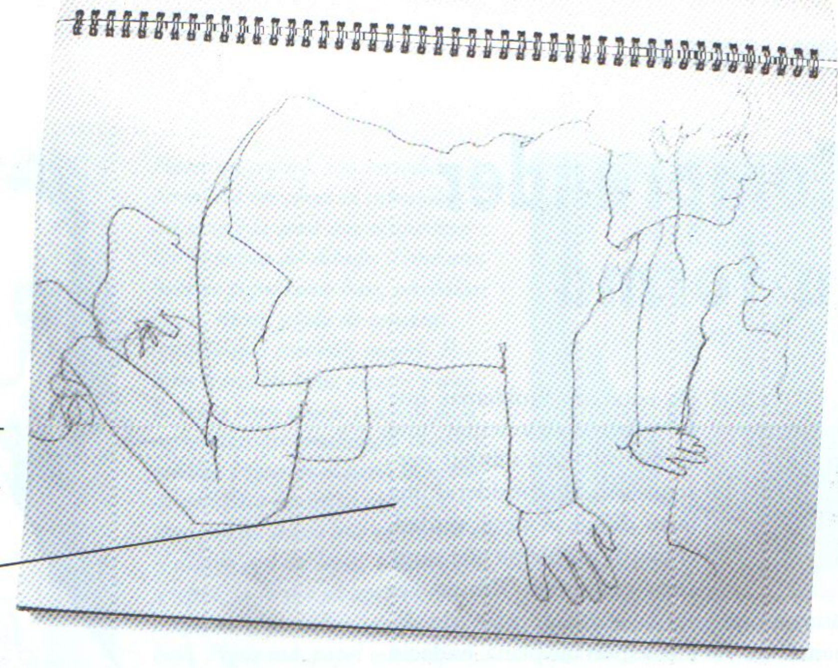
En este esbozo, la información básica sobre la forma de esta persona que está de pie procede de la línea y el tono empleados para dibujar formas grandes de un modo sencillo. Los detalles se pueden añadir posteriormente.



CREAR UNA FORMA VOLUMINOSA
En los dibujos de formas humanas, la representación del volumen es muy importante. Céntrese en captar la corpulencia del modelo, sobre todo si está encorvado o agachado.

ESPACIO NEGATIVO

Dado que el dibujo de líneas debe tener en cuenta el espacio negativo, que se ve tanto como las formas positivas, observe bien y dibújelas con cuidado.



La forma casi rectangular de este espacio debajo del cuerpo define las extremidades.



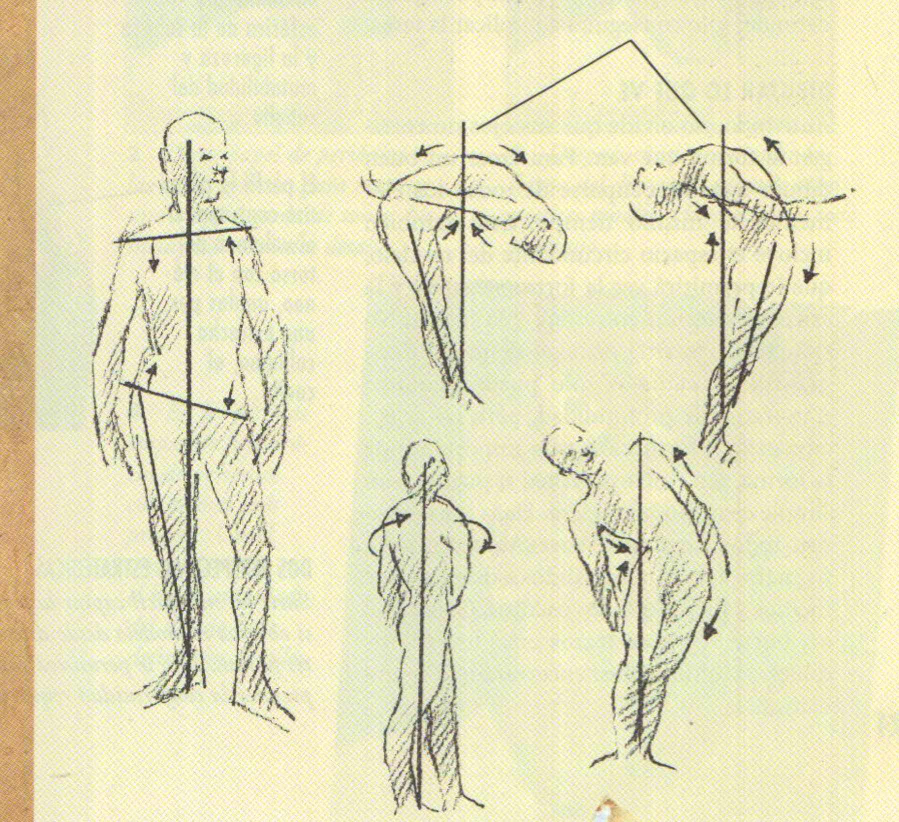
EMBARAZADA

El cuerpo alterado y la postura de las embarazadas hacen de ellas un excelente tema de dibujo. Trabaje rápido, ya que estar de pie largo rato requiere mucho esfuerzo por su parte.

EQUILIBRAR LA FIGURA

Al dibujar personas, se debe observar la capacidad del cuerpo humano para actuar como un mecanismo que se equilibra por sí mismo. La gente consigue mantenerse en equilibrio gracias a los constantes ajustes entre el tronco y las caderas, así que comience por observar dónde recae el peso. Otros factores que se deben tener en cuenta son el escorzo y la perspectiva (véanse págs. 72–75), que también requieren modificaciones de la forma simétrica del cuerpo y las extremidades.

Las líneas verticales indican dónde estaría el eje central de una persona que estuviera erguida. Las flechas muestran la dirección de los ajustes que deben realizarse para conseguir el equilibrio.



Comprendre la forma

ANTES DE COMENZAR

Dados los problemas que plantea representar una forma humana, dibujar personas se suele considerar una tarea difícil. A decir verdad, el mayor problema que surge con cualquier dibujo es cómo representar la realidad, o las tres dimensiones, en una superficie plana, es decir, bidimensional. Los artistas muestran esta tercera dimensión creando una ilusión de forma en el espacio. La forma no se puede ver sin luz, por lo que el artista la muestra mediante la alternancia de luz y la ausencia de ésta, es decir, la sombra. El volumen también se percibe según el tono; las zonas oscuras parecen más pequeñas que las claras. De este modo, si se concentra únicamente en la línea y no tiene en cuenta el tono y el sombreado hasta que la pose queda definida, sólo conseguirá complicar la tarea.

DIBUJAR LO QUE VE

Ante todo, no olvide que sus ojos no corrigen la forma que ven. Para crear un buen dibujo trate de ocuparse de todos los elementos al mismo tiempo. Esto también incluye el espacio circundante del modelo, que le permitirá ver la forma negativa y la estrecha relación entre ésta y la figura. No trate de plasmar la realidad de modo fotográfico; las cámaras sólo pueden enfocar una franja de profundidad, pero no seleccionan la información más importante de la forma. Sin embargo, usted sí puede, y un simple ejercicio le ayudará. Haga un esbozo con todos los tonos suaves y luego borre primero los tonos pálidos, después los medios y finalmente los oscuros. Conforme los borre verá qué trazos eran imprescindibles. La última línea encerrará una figura blanca.



Aproveche una pose fortuita para contrastar la delgadez del brazo con la masa voluminosa y esférica de la cabeza y la ligereza y mutabilidad del cabello.

El perfil le permitirá contraponer el volumen del torso con el cráneo, unidos por una estrecha columna, el cuello.

DOS PERSPECTIVAS ESTRATÉGICAS

Suele ser más fácil captar la forma si observa el modelo desde diferentes puntos. Esto le permitirá comprender la conformidad requerida.



CAPTAR LA FORMA RÁPIDAMENTE

Cuando trabaje deprisa, capte las formas más grandes. Si le queda tiempo, añada los detalles después.

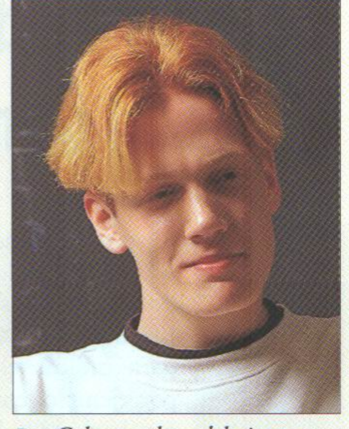
TRAZOS SUAVES

Incluya todas las zonas de matices o sombras en su primer dibujo. Haga trazos suaves hasta que haya creado la obra completa, de modo que pueda dar los últimos retoques si es necesario.



COLLAGES CON PERIÓDICOS

Hacer un collage con periódicos le permitirá ver cómo la intensidad del tono y la zona que ocupa revelan la forma del dibujo. Tome una hoja de papel como base, periódicos viejos, tijeras y cola de contacto (cuanto más seca esté, mejor). Recorte trozos de tonos oscuros y uniformes y otros tenues y densos para representar las tonalidades suaves y medias. Pegue en el papel los trozos de periódico haciendo coincidir el tono con los trazos que realizaría en el dibujo con un lápiz. Como observará, la forma va apareciendo conforme el periódico oscurece la hoja. Pegue más papel sobre aquellas zonas que desee cambiar.



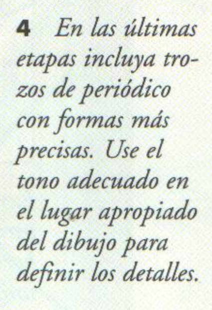
1 *Coloque al modelo junto a un foco de luz para definir las sombras. Si la ropa es de un color uniforme, las tonalidades se ven mejor.*



2 *Pegue papel de periódico en las zonas grandes para mostrar una amplia gama de tonos. No incluya demasiados detalles.*



3 *Después comience a pulir la forma del dibujo añadiendo otros matices tonales. Haga esto con todo el dibujo.*



4 *En las últimas etapas incluya trozos de periódico con formas más precisas. Use el tono adecuado en el lugar apropiado del dibujo para definir los detalles.*



Comprender el contorno

ANTES DE COMENZAR

Un trazo presenta un grado de tonalidad, pero no define bien los contornos. Las líneas curvas que se usan para indicar el modelado, por ejemplo, en torno a un ojo, la mandíbula o la mejilla, atraen la mirada del espectador hacia un punto. Existen algunos elementos sutiles que se deben representar. Aunque son casi redondos o cilíndricos, las cabezas, extremidades y el tronco presentan diversos volúmenes y curvaturas. Los contornos de algunas partes del cuerpo, como manos, pies y rasgos faciales, varían constantemente y las líneas convergentes no los describen con precisión. Si hace un sombreado lineal, realícelo siempre en la misma dirección. La forma aparece gracias a la correcta intensidad del trazo. Para mostrar los contornos, varíe un poco el tono.

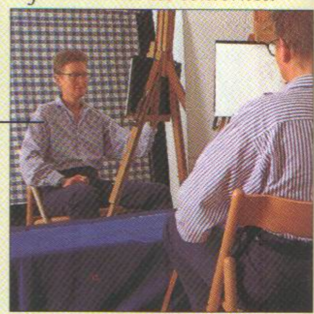
AYUDAS ÚTILES PARA LOS CONTORNOS

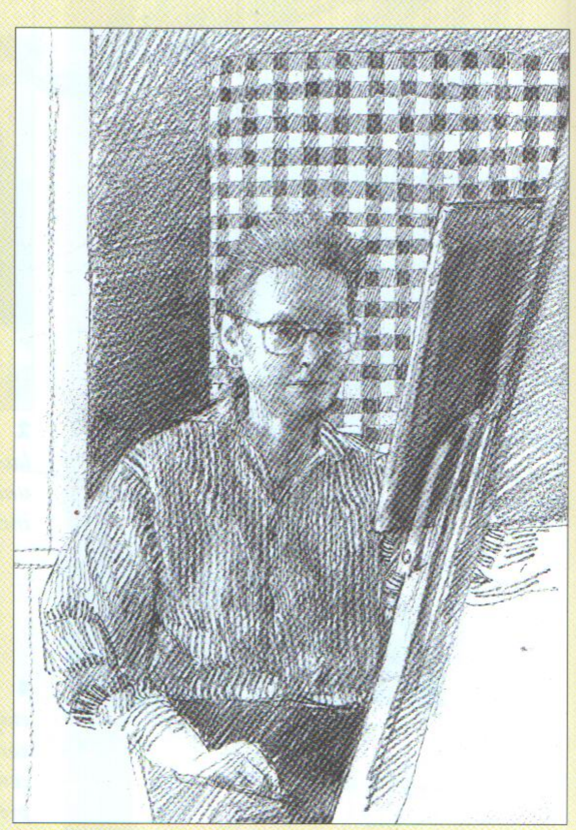
Al dibujar pensamos que no se debe prestar mucha atención a las prendas de vestir con rayas, cuadros o dibujos repetidos. No obstante, estos patrones permiten ilustrar los contornos y las formas. Una camiseta de rayas mostrará la curvatura de los brazos y el tronco; los pantalones de cuadros la de los muslos o las pantorrillas. Los lunares y otros dibujos en serie también marcan los contornos, dado que se ven en perspectiva y se condensan o escorzan al seguir la forma. Esto también sucede con los sombreros y pañuelos estampados y con las letras de las gorras o sudaderas. Los fondos estampados y los entornos, como tapicería, papel pintado y cortinas, muestran los contornos y los ángulos. Las estanterías, ventanas y persianas son una referencia incorporada que ayuda a definir las proporciones de las figuras situadas delante.

REALIZAR AUTORRETRATOS

Un autorretrato permite mirar los contornos, la forma y la estructura con detenimiento. Si lleva ropa de rayas, cuadros o estampada, podrá examinar los contornos que describen los patrones. Si es posible, sitúese delante de una estantería, una persiana o una estructura lineal. Sujete el lapicero en posición vertical u horizontal y mida los ángulos, grandes y pequeños, que se forman. Dibuje todo lo que vea con un trazo ligero y no oscurezca el tono ni añada detalles hasta que no haya definido todos los contornos.

Coloque un espejo para verse y un foco de luz. Las luces procedentes de varias direcciones difuminan las sombras y dificultan la percepción de la forma.





Escoja un material flexible, como el grafito, que le permita incluir todos los elementos del patrón en el borrador y eliminar los errores más tarde. El desarrollo uniforme es la clave para que los patrones complejos muestren los contornos. No tiene que dibujar los detalles de cada elemento, así que trate de simplificarlos.



USAR PATRONES

Las rayas del gorro de punto de este dibujo revelan enseguida su contorno. Asimismo, ofrecen una solución elegante al problema de describir su superficie. Esté atento en todo momento para recurrir a estas ayudas para el contorno.

INTRODUCIR VARIACIONES

Si tiene poco tiempo, no abarque demasiado. Las variaciones de un patrón facilitan la tarea y describen por completo los contornos.

Para crear una repetición llamativa, use diferentes grosores del mismo patrón.

CONTORNO POR CONTRASTE

Aunque los patrones de las prendas de vestir pueden describir otros contornos diferentes de los de la figura, si se observa bien, las formas de las prendas siguen estando relacionadas con ese cuerpo.

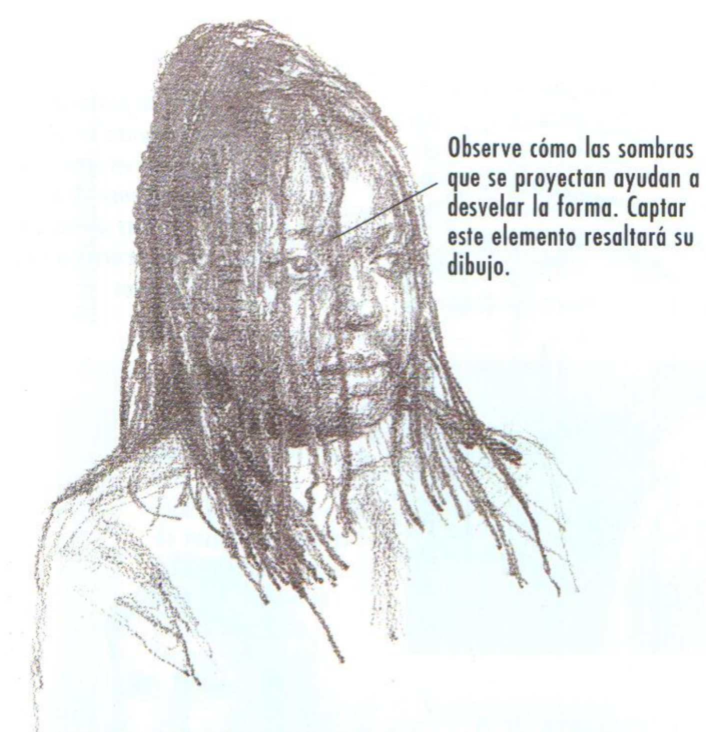
Zonas de luz y sombra

ANTES DE COMENZAR

La luz es lo único que permite ver y reconocer y la que deja percibir los demás elementos visuales. El color, el tono, la textura y el volumen se ven según la intensidad y dirección de la fuente luminosa. Su posición con respecto a ella influye en el retrato, ya que, si dibuja desde la parte iluminada, aparece mucho colorido y un tono apagado, mientras que en la parte oscura, a contraluz, el tono es intenso y hay poco colorido. Si coloca un foco de luz potente detrás de usted, en un ángulo, verá sombras afiladas que cubren parcialmente la forma. Dibuje estas sombras con la mayor precisión, ya que definirán el contorno de la forma que cubren. Represente las sombras nebulosas tal como son, puesto que si no se fija en las gradaciones y las define demasiado, parecerán agujeros en el dibujo. Cree situaciones para dibujar con diferentes tipos de luz: natural (proyecta bellas sombras), bombilla (da un brillo amarillo), halógena o una vela.

DIBUJAR LA TONALIDAD

Siempre debe observar y establecer desde el principio cuáles son las tonalidades más oscuras y las más brillantes para poder definir los tonos medios entre esos extremos. Si tiene dificultades a la hora de percibir el tono, tal vez sea porque la información del color es confusa. Algunos colores, como el rojo, son brillantes, pero no claros. O tal vez sea porque dibuja mucha luz que se refleja en las sombras u oscurece demasiado las luces menos brillantes. Para saber su verdadera intensidad, entorne los ojos y mire de cerca los valores para simplificar el tono. Compruebe la precisión de su dibujo con la misma técnica.



Observe cómo las sombras que se proyectan ayudan a desvelar la forma. Captar este elemento resaltará su dibujo.

DEFINIR LA FORMA CON LAS SOMBRAS

Es importante establecer las características principales de la forma y la escala de la cabeza y los hombros antes de comenzar a dibujar detalles, como las sombras rotas o moteadas.



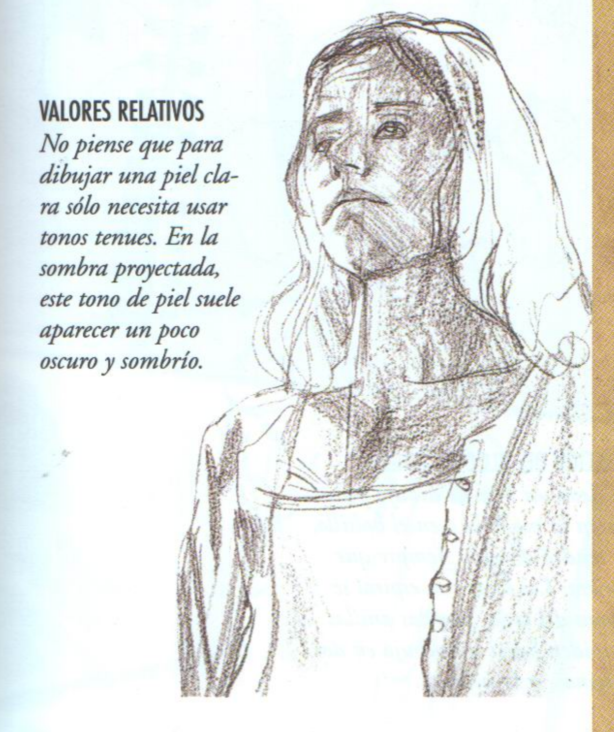
DIBUJAR TONOS PÁLIDOS

Aunque las prendas o los fondos de colores pálidos pueden reflejar la luz en las zonas de sombra, éstas nunca son tan brillantes como las expuestas a la luz. Para conseguir un buen efecto, dibújelas con cuidado como si se tratara de oscuros más tenues.



ZONAS DE SOMBRA

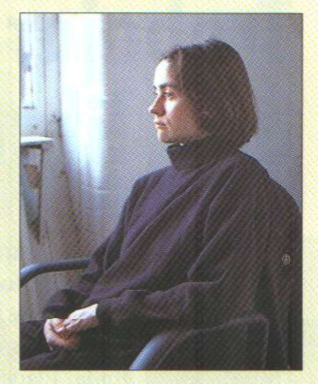
Las partes que crean sombras se pueden abordar desde el principio. Puede usar zonas de tonos oscuros para revelar la forma antes de añadir los trazos lineales.



VALORES RELATIVOS

No piense que para dibujar una piel clara sólo necesita usar tonos tenues. En la sombra proyectada, este tono de piel suele aparecer un poco oscuro y sombrío.

FOTOGRAFÍA CON SOMBRA Y LUZ

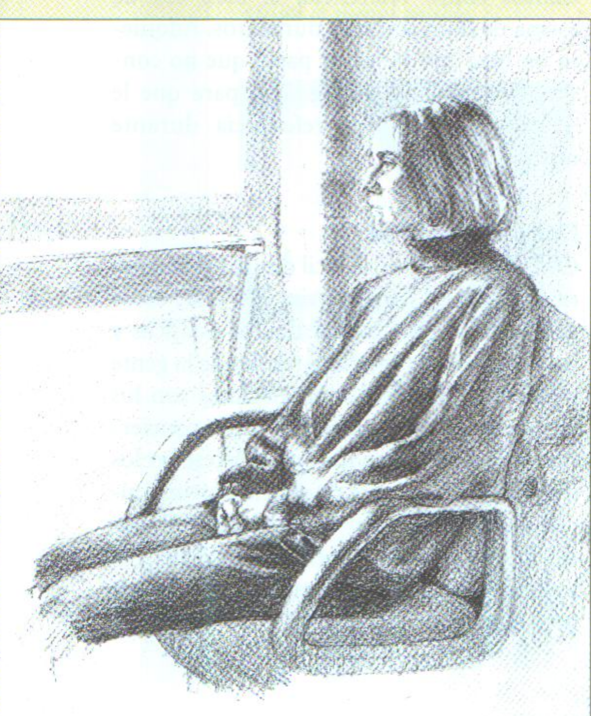


Si no le queda otra alternativa y debe usar una fotografía como referencia, tendrá que hacer frente a las dificultades que plantean las luces y las sombras. Los tonos de una fotografía no se distinguen bien y proporcionan sólo una pequeña fracción de la gama que usted puede captar mediante la observación. La cámara es un aparato mecánico que carece de la capacidad que tiene usted para mirar las sombras e interpretar sus tonos. Las sombras fotográficas presentan un aspecto denso y plano comparado con las verdaderas, con lo cual no debe copiarlas literalmente o también realizará un dibujo plano. Si usa fotografías, asegúrese de que las relaciona con dibujos y la observación. Si no, confíe en su propia experiencia a la hora de dibujar sombras reales.



1 *Cuando haya establecido las formas básicas importantes, podrá comenzar a trabajar las sombras observando los tonos con detenimiento.*

2 *Continúe creando zonas de luz y sombra para producir un efecto tridimensional.*



Trabajar al aire libre

ANTES DE COMENZAR

Al trabajar al aire libre podrá observar la gran variedad de temas de dibujo, y su interés aumentará enseguida. Planee su primera salida para poder trabajar sin preocupaciones una vez se haya instalado. Piense dónde va a ir (véase abajo) y busque una caja o un maletín para su material. Así lo podrá transportar con facilidad y no se estropeará. Hágase también con un fijador, que aplicará sobre los trazos realizados con el lápiz más blando para evitar que se borren durante el camino.

EQUIPO SUPLEMENTARIO

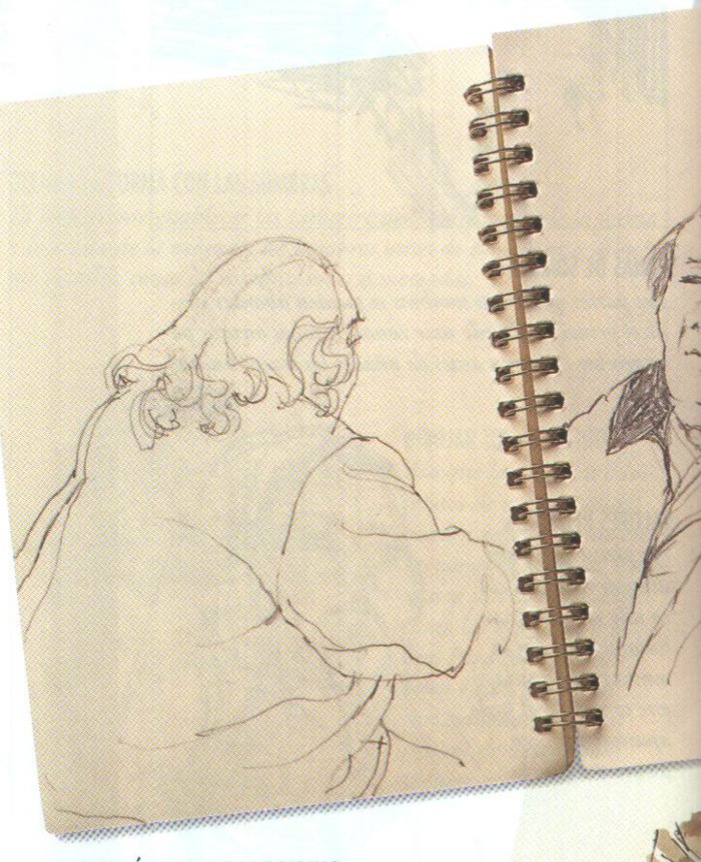
- ✓ *Caballete portátil*
- ✓ *Tablero de dibujo ligero y pequeño para sostener las hojas de papel sueltas*
- ✓ *Pinzas grandes para sujetar el papel si hay viento*
- ✓ *Bramante para atar el caballete a un árbol o una piedra para sujetarlo si hay viento*
- ✓ *Una silla pequeña o un taburete*
- ✓ *Una gorra con visera para protegerse del sol*
- ✓ *Mitones para sujetar mejor el lápiz si hace frío*
- ✓ *Visor (véase pág. 13)*

ESCOGER UN BLOC DE DIBUJO

Lo mejor es uno de tamaño medio. Los grandes hacen mucho bulto y pesan, y en los pequeños hay poco espacio. Escoja un bloc fácil de transportar y prepárese a dibujar siempre que pueda. Los blocs con espiral le permitirán arrancar los dibujos para usarlos como referencia, si bien los de forma de libro son más duraderos. Adquiera un bloc con hojas de papel que no contengan ácido (véase pág. 16), para que le sirva como obra de referencia durante mucho tiempo.

ESCOGER UN LUGAR

Con el tiempo es más fácil dibujar de manera espontánea, pero al principio debe escoger un lugar para pintar figuras estáticas y su contexto. Algunos lugares donde la gente permanece inmóvil unos instantes son los restaurantes, las bibliotecas o los conciertos. Si la persona se mueve, céntrese en los alrededores hasta que retome la postura inicial o dibuje a otra. Si no puede dibujar desde una cierta distancia, sea discreto y si la persona se siente molesta, déjelo y dibuje otro tema.



ELECCIÓN DEL BLOC DE DIBUJO
Si lleva un bloc de dibujo pequeño en la mochila o en el bolsillo, lo tendrá a mano siempre que quiera. Los blocs con espiral se abren del todo, pero las anillas impiden hacer un dibujo en dos páginas, si lo necesita.

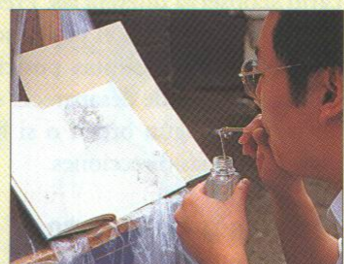
DIBUJAR EN UN PARQUE

No siempre se puede acabar un dibujo en el mismo sitio, pero siempre hay otra persona como nuestro modelo, o la misma en una postura distinta. Capte el máximo número de elementos posibles.



USAR EL FIJADOR

Los materiales "blandos", como carboncillo, tizas, los lápices blandos y los pasteles, se borran con el roce o manchan al tocarlos o transportarlos. Esto se evita con un fijador, una resina transparente disuelta en alcohol que fija los pigmentos al papel. La mayoría de los artistas utilizan un aerosol que rocía pequeñas partículas de fijador sobre la obra. Otra alternativa es usar un fijador con un pulverizador bucal. Cuando lo use en un sitio cerrado, abra la ventana, salga de la habitación y deje la puerta cerrada. En cualquier caso, utilice lo menos posible.



Use un fijador con pulverizador bucal (arriba) o aplique un aerosol (abajo).



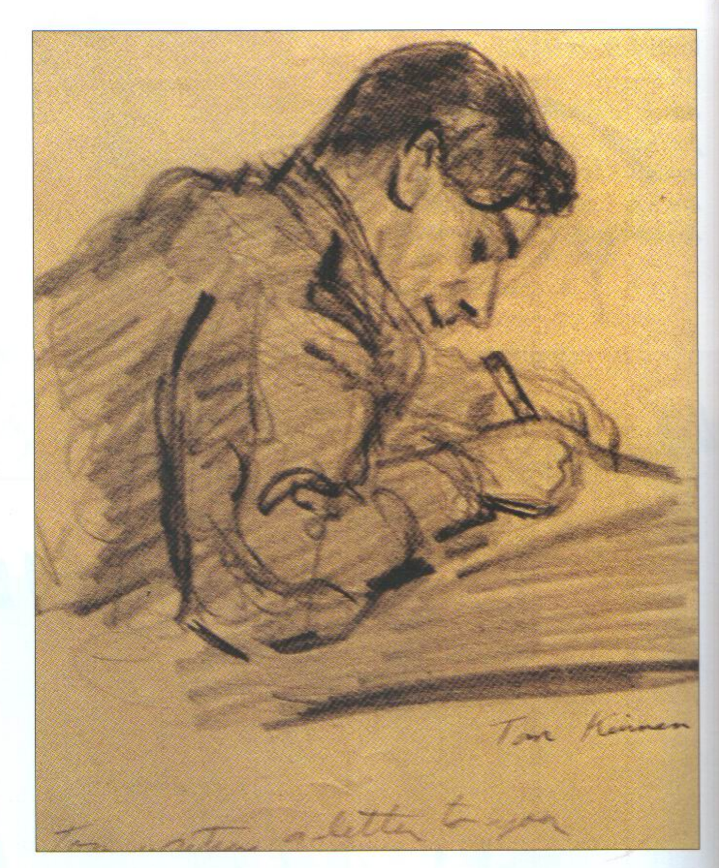
Dibujar el movimiento

ANTES DE COMENZAR

Para comenzar a dibujar el movimiento lo mejor es estudiar varias acciones repetidas. Una persona dando de comer a un niño, tocando un instrumento o cavando con la mano pueden servirle de modelo. Se suelen repetir las mismas posturas y, si las copia por etapas, podrá trabajar con una serie de dibujos y llegar a captar toda la secuencia. Observe primero las pautas del movimiento (giros, variación de la distribución del peso y gestos). Cuando vea los límites de variación de dicha actividad, seleccione tres o cuatro vistas y dibújelas en una hoja de papel bastante grande para realizar una secuencia. Si los movimientos cesan antes de que usted finalice los dibujos, continúe haciéndolos cuando el modelo retome la posición. Al trabajar por secuencias, puede añadir elementos a cada dibujo, de modo que la información observada se acumula poco a poco. Al principio, este proceso puede parecer lento, pero podrá evaluar cada dibujo de un vistazo y modificarlo si observa diferencias. Preste atención a la composición en el papel, sobre todo si está dibujando distintas posiciones. Parte del impacto puede desaparecer si las figuras no siguen ningún orden o si ha girado el papel en varias direcciones.

OBSERVAR EL MOVIMIENTO

Al tener que seleccionar una parte de información y plasmarla en el papel, aprenderá a agudizar la observación y a desarrollar la economía de expresión. Hacer un trazo representativo también ayuda a desarrollar la memoria visual. La mayoría de los problemas que surgen en el dibujo se deben a la falta de observación detallada, de selección efectiva, y de representación y evaluación correcta.



TRABAJAR RÁPIDO
Si dispone de tiempo limitado para dibujar, trabaje con decisión. Esboce un volumen tonal con trazos simples y firmes que le permitirán producir un dibujo conciso y rentable.



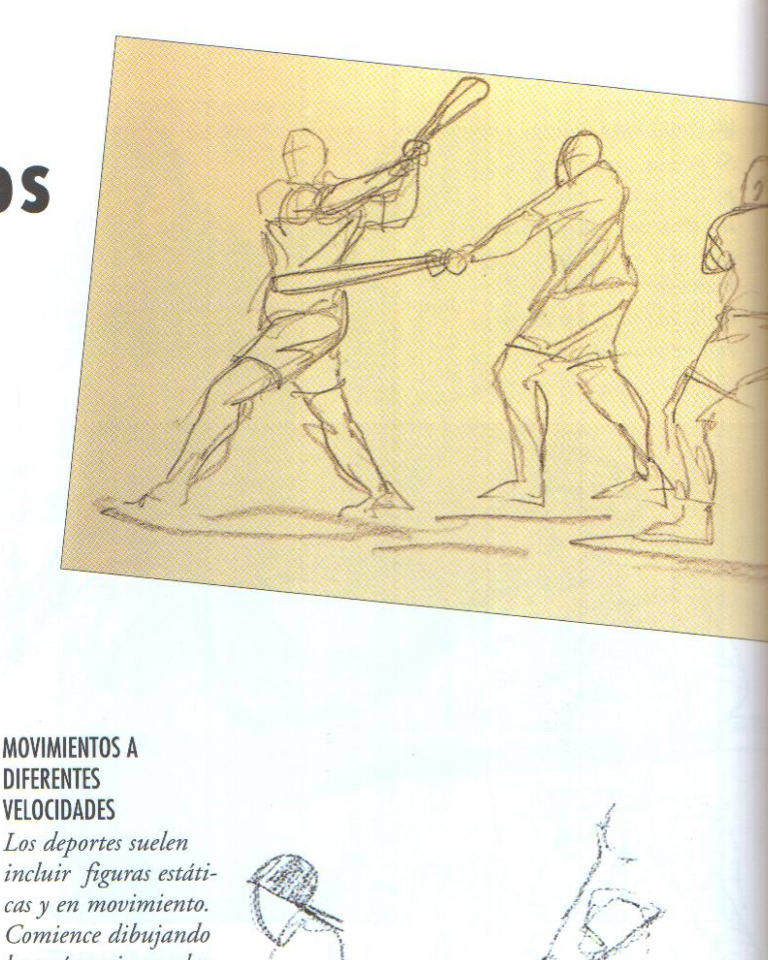
TRABAJO FÍSICO
Dado que trabajar con herramientas manuales es una actividad que se desarrolla a ritmo lento, como es el caso de la jardinería, tendrá tiempo para dibujar la escena con precisión.

UN LUGAR PARA DIBUJAR

Si piensa estar cierto tiempo dibujando, escoja un lugar donde pueda encontrar más de un tema. Los mercados, los muelles y la orilla del mar son escenarios de gran actividad.



Captar distintos ritmos



ANTES DE COMENZAR

Conforme ejercita la vista y la memoria para captar los ritmos y la dinámica del movimiento, puede usar las secuencias de dibujos para representar actividades en las que las personas repiten movimientos predecibles y regulares, como cuando bailan o nadan despacio. Un buen ejercicio, que coordina la acción de observar y esbozar, es hacer, cada vez más rápido, una secuencia de dibujos de la mano que no está utilizando o de su cara conforme mueve la cabeza. Así se acostumbrará a manejar rápidamente la información y a plasmarla de manera concisa. Estas imágenes múltiples expresan más movimiento que las sencillas. Para las acciones realmente rápidas, como correr o pedalear, donde aparece una figura fugaz, use también secuencias de dibujos o fragmentos para componer un único dibujo más tarde, o elija una situación en la que la composición se haga de inmediato.

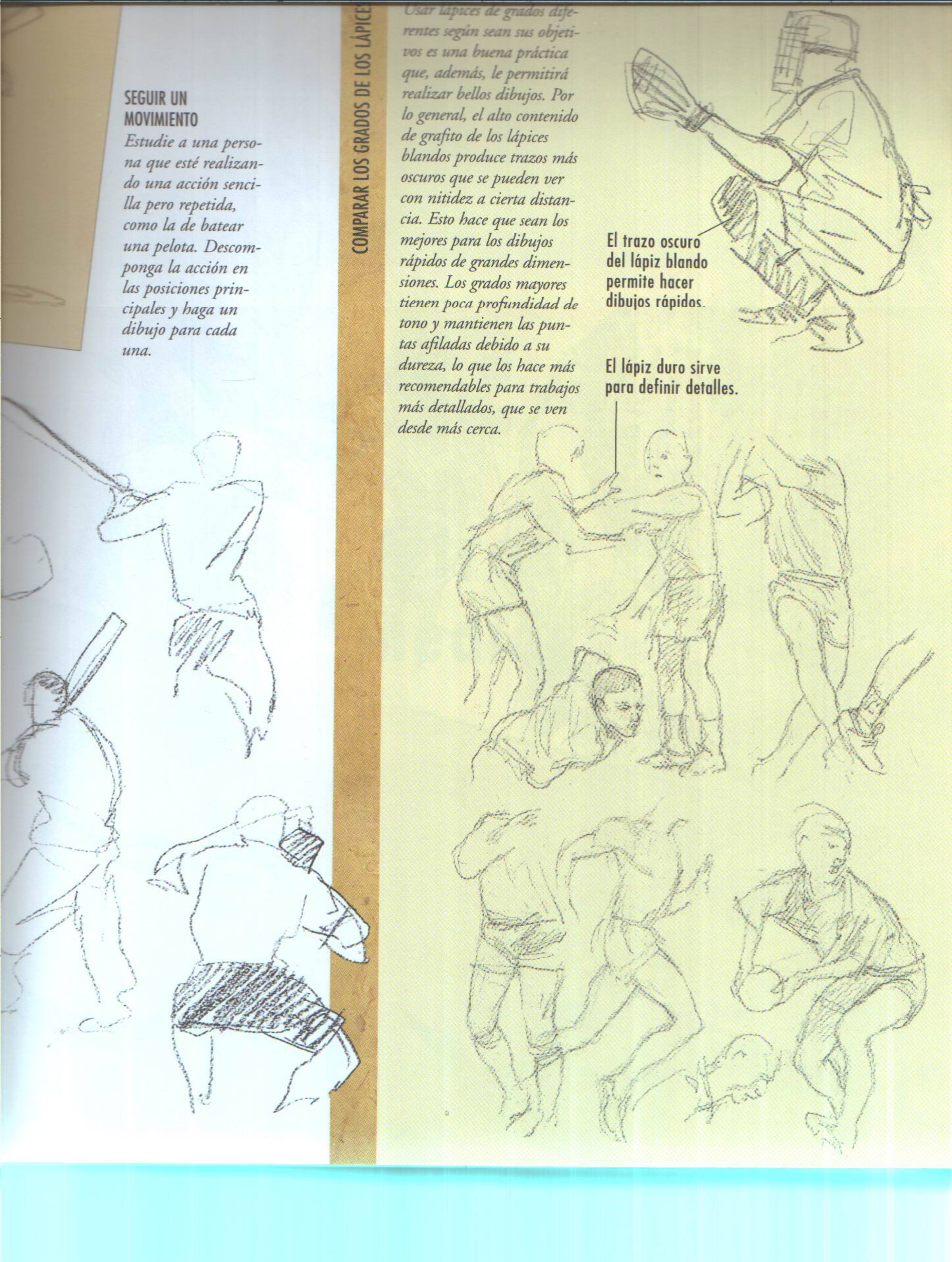
REALIZAR UN ÚNICO DIBUJO

Diríjase a un polideportivo o a un parque con su bloc y dibuje elementos de diversas figuras realizando la misma actividad, por ejemplo, un juego de béisbol. Esto le permitirá observar el mismo movimiento repetido una y otra vez. Después puede reunir en un dibujo único los diversos esbozos de una o distintas personas realizando la misma actividad. Si añade así los elementos no obtendrá la imagen de una persona en concreto, sino un dibujo informativo y verosímil basado en la observación directa. Esta acción reflejará más movimiento que una fotografía, ya que cualquier foto con personas en actividad sólo puede captar una fracción de segundo de la acción que se está llevando a cabo.



MOVIMIENTOS A DIFERENTES VELOCIDADES

Los deportes suelen incluir figuras estáticas y en movimiento. Comience dibujando las más pasivas y después añada las figuras más activas o dibuje posturas completas.



SEGUIR UN MOVIMIENTO

Estudie a una persona que esté realizando una acción sencilla pero repetida, como la de batear una pelota. Descomponga la acción en las posiciones principales y haga un dibujo para cada una.

COMPARAR LOS GRADOS DE LOS LÁPICES

Usar lápices de grados diferentes según sean sus objetivos es una buena práctica que, además, le permitirá realizar bellos dibujos. Por lo general, el alto contenido de grafito de los lápices blandos produce trazos más oscuros que se pueden ver con nitidez a cierta distancia. Esto hace que sean los mejores para los dibujos rápidos de grandes dimensiones. Los grados mayores tienen poca profundidad de tono y mantienen las puntas afiladas debido a su dureza, lo que los hace más recomendables para trabajos más detallados, que se ven desde más cerca.





2

Otros medios

Descripción de los materiales

OTROS MEDIOS

Sus dibujos mejorarán si usa otros medios, ya que éstos le ofrecen nuevas texturas y percepciones. Existen materiales idóneos para cada proyecto y, familiarizarse con sus diferentes características le permitirá saber elegir el adecuado para cada dibujo, ampliar el repertorio, adquirir más experiencia y desarrollar sus técnicas. Para comenzar, pruebe a trabajar con una sola tonalidad. El carboncillo es barato y proporciona una amplitud de trazo que el lápiz no ofrece, la velocidad necesaria para reproducir el movimiento y una gran intensidad tonal. Dibujar con un pincel y pinturas al agua o con tintas diluidas combina la facilidad y rapidez de aplicación con la posibilidad de representar una gran variedad de tonos.

ESCOGER LAS HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Para ello existen varios factores que se deben tener en cuenta. Si desea dibujar en distintos lugares, han ser ligeras y fáciles de transportar; si va a trabajar en un lugar enmoquetado, utilice material que no ensucie. Si dispone de poco tiempo para dibujar, elija materiales con los que pueda trabajar de manera rápida. Para un dibujo de grandes dimensiones, que se deberá observar desde una cierta distancia, escoja materiales de tonos fuertes. Con la experiencia sabrá qué material aplicar en cada situación, así que practique usando muchos para disponer de la máxima flexibilidad. Si desea ampliar el surtido, opte por los materiales diseñados para ingenieros, diseñadores gráficos y calígrafos, como los plumines de caligrafía, los rotuladores, los estilógrafos técnicos y los lápices de cera chinos.

LÁPICES DE COLOR
Los lápices de color (arriba) proporcionan un trazo indeleble. Los lápices de acuarela (centro) se usan sobre superficies húmedas y secas para producir diferentes efectos. Los lápices pastel (derecha) realizan un trazo más suave.

PASTELES BLANDOS
Famosos por sus bellos colores y sus cualidades de mezcla, estos pasteles requieren el uso de un fijador para evitar que se borren.

COLORES CONTÉ
Disponible en colores ocres y blanco, este material realiza un trazo resuelto y puro.



TIZAS
Las tizas se suelen combinar con el carboncillo o el papel tintado.



CARBONCILLO
Hay varios grados de barras de carboncillo (derecha) y el trazo del carboncillo prensado es más difícil de borrar. Los lápices de carboncillo (izquierda) realizan trazos finos.



PASTELES AL ÓLEO Y BARRAS AL ÓLEO
Los pasteles al óleo (inferior izquierda) sirven para trazos rápidos, pero no son tan permanentes como las barras al óleo (inferior centro y derecha).

TINTAS
La tinta negra y las de colores pueden ser resistentes al agua o solubles. Estas últimas se pueden diluir. Use un tintero (arriba) para guardar la tinta o las mezclas.

TINTAS ORIENTALES
Suelen ser negras, pero también existen otros colores.

ESTILÓGRAFOS Y PLUMINES
Para las plumas de inmersión, que se usan con plumines de metal flexible, vale todo tipo de tinta. Los estilógrafos técnicos no son flexibles y usan tinta especial.

ROTULADORES DE PUNTA DE FIBRA Y MARCADORES
Presentan diversas anchuras y colores. Pueden tener la punta en forma de cuña o redonda.

PETACA DE AGUA
Este instrumento es muy útil para trabajar al aire libre.

PINTURAS AGUADAS
Tubos y pastillas.

Comparar los trazos

OTROS MEDIOS

Los tipos de trazos varían según el material y las herramientas que se utilicen. Algunas son flexibles y el trazo se transforma según la velocidad y la presión ejercida; otras no son flexibles y producen un trazo uniforme. Los estilógrafos técnicos, los rotuladores de punta esférica y los de punta fina de fibra no son flexibles. En cambio, los de punta gruesa permiten hacer trazos gruesos o finos, según se use el lado o el extremo de la punta. Las plumas de bambú tienen una punta gruesa o fina, pero las de acero, de caña y de cuervo se doblan al hacer presión. Los trazos anchos y los puntos y rayas realizados con el plumín sirven para crear efectos especiales. El pincel es más versátil, ya que se pueden efectuar trazos gruesos con una amplia pincelada, efectos rotos con pinceladas en seco y trazos muy finos con la punta.

USAR MATERIALES SECOS

El carboncillo, los colores Conté y los pasteles son rígidos y se rompen al ejercer mucha presión. Se debe usar la punta para los trazos finos y el lado para los gruesos, y ejercer poca presión para los efectos rotos. Si desea lograr tonos sutiles, aplique el polvillo que desprenden estos materiales con un difumino. Las barras al óleo y los pasteles al óleo producen trazos rígidos, que varían según el tratamiento posterior. Si lo desea, puede raspar o eliminar los trazos de pastel con un cuchillo afilado. Las barras al óleo se pueden extender, mezclar o degradar con trementina.

Los trazos también dependen del papel; cuanto más rugoso, más quebrados serán éstos. Todos los que aparecen aquí están realizados sobre un papel de acuarela prensado en frío (véanse págs. 16 y 17).

PRESIÓN LIGERA

PRESIÓN FIRME

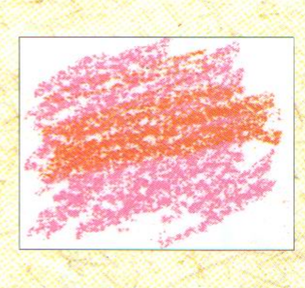
SOMBREADO CRUZADO

DIFUMINADO

BORRADO

BARRAS DE CARBONCILLO
Use barras de carboncillo para dibujar rápido. La gran variedad de tonos de trazos de madera quemada se pueden ver desde cierta distancia y se borran con facilidad con la ayuda de una goma de masilla.

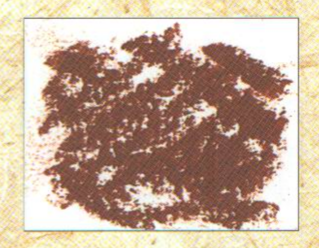
LÁPICES DE CARBÓN
Los lápices de carboncillo combinan las bellas líneas que ofrece el lápiz, gracias a una punta afilada, con los oscuros tonos del carboncillo. A diferencia de las barras, el carboncillo prensado deja huellas cuando se borra.

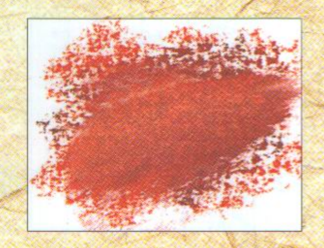



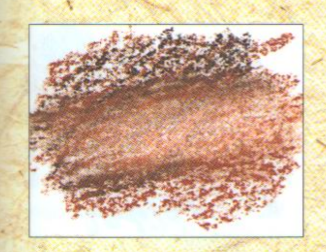













COLORES CONTÉ
Los colores Conté le permitirán trabajar con tonos ocre para iniciarse en el dibujo en color. Son ligeros y permiten trabajar rápido. No obstante, se debe aplicar un fijador para que no se borren.

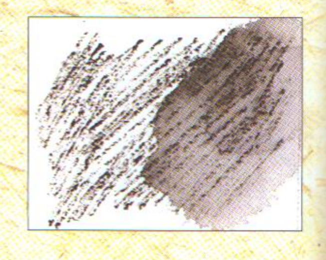
PASTELES BLANDOS
La variedad de bellos tonos que ofrecen es muy útil si se desea dar prioridad al color. Son fáciles de usar, pero voluminosos, así que si trabaja al aire libre deberá escoger los colores básicos. (Véase la pág. 50 sobre cómo fijar el color).

PASTELES AL ÓLEO
Crean colores intensos y son fáciles de usar y transportar. No obstante, se borran con facilidad, por lo que, cuando haya acabado, deberá poner una hoja de acetato sobre la obra para protegerla o aplicar un fijador especial.

BARRAS DE ÓLEO
Ofrecen la rica gama de colores de la pintura al óleo en formato portátil. No ensucian, pero tenga cuidado al usar trementina para hacer aguadas, ya que las capas finas de color se enturbian si se mezclan demasiado.

PRESIÓN LIGERA



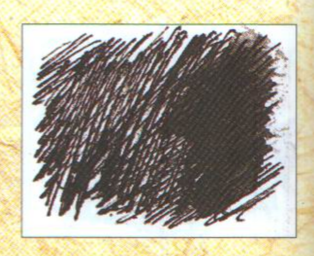
PRESIÓN FIRME






SOMBREADO CRUZADO



DIFUMINADO






BORRADO





LÁPICES DE COLOR
Mucha gente se familiariza con estos lápices durante la infancia. Ofrecen colores bien definidos y prácticos. No desprenden polvillo, por lo que no manchan, y además son fáciles de transportar.



LÁPICES DE COLOR SOLUBLES EN AGUA
Son útiles para trabajar al aire libre si no se quieren llevar pinceles ni esponjas. Los lápices de color solubles al agua se pueden aplicar húmedos, para crear aguadas de color, o en seco, como los lápices de color comunes.

ROTULADORES DE PUNTA DE FIBRA
Los que tienen una punta ancha en forma de cuña permiten cubrir grandes zonas en muy poco tiempo. Los de punta fina se pueden usar para trabajos más pequeños. Suelen predominar los tonos oscuros, así que úselos con cuidado.

TINTAS NEGRAS DELEBLES AL AGUA
Esta tinta diluida le permite expresar una completa gama de tonos claros y sombríos. Use una pluma de inmersión para los trabajos de precisión y un pincel para una aplicación más rápida.

USO DE CAPAS EN LA ACUARELA

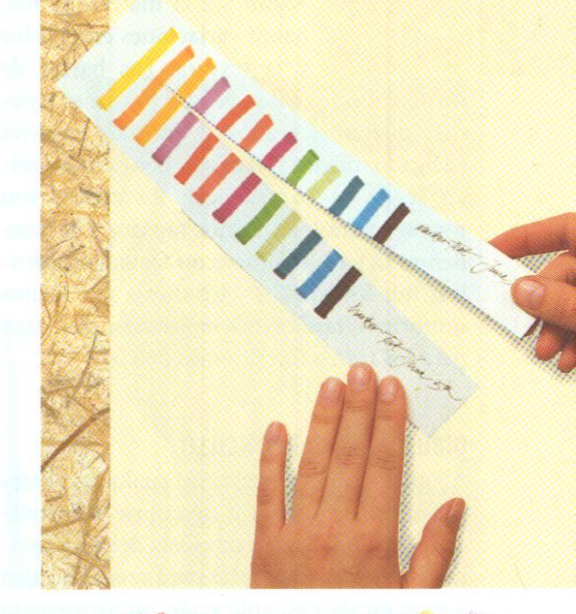
Al mezclar colores antes de aplicarlos al papel, éstos pierden brillo, sobre todo si se hacen mezclas complicadas. Para obtener mejores resultados, superponga aguadas de tinta indeleble o acuarela. Las capas retienen más brillo que las mezclas realizadas en la paleta. Una aguada azul sobre amarillo, o al revés, dará lugar a verdes más vivos que los obtenidos mediante la mezcla previa.



Azul sobre amarillo — Amarillo sobre azul — Mezcla de azul y amarillo

PRUEBA DE DEGRADACIÓN POR LA LUZ

Para comprobar que los colores no pierden brillo con la luz, pinte tiras de todos los colores en una hoja de papel que no contenga ácidos y córtela verticalmente. Escriba la fecha en ambas mitades y guarde una en un lugar oscuro y la otra, por ejemplo, junto a una ventana con mucha luz. Compare las tiras al mes, a los tres y a los seis meses y observe qué colores no se han visto afectados por la luz y cuáles se han degradado.



APLICACIÓN DE AGUADAS

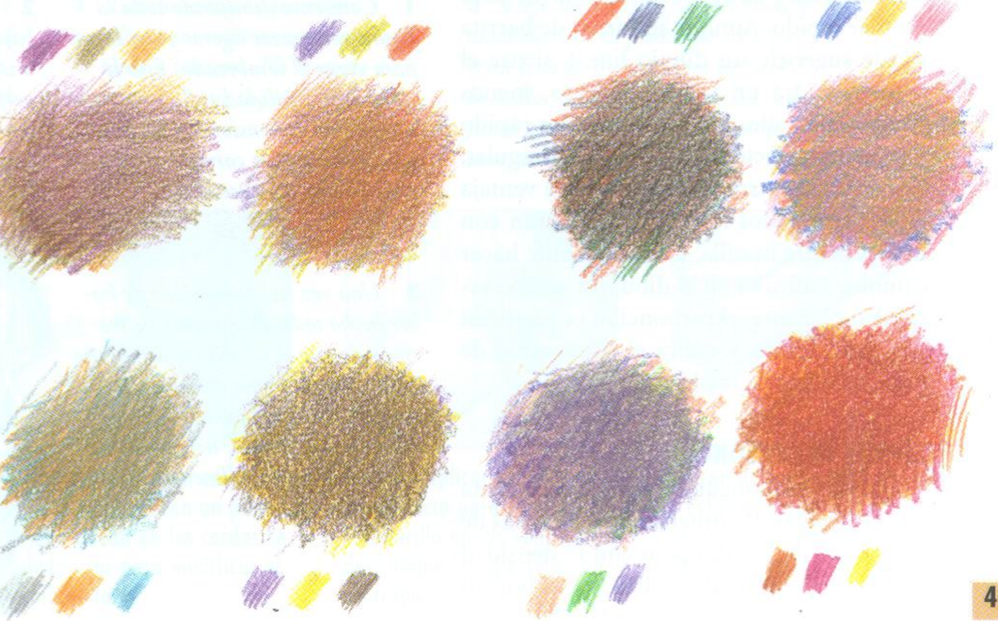
Aunque las use en pocas ocasiones para pintar deprisa fondos o paisajes, puede conseguir bellos colores a partir de estas aguadas. Use los colores que desee sobre una superficie previamente humedecida.



COLORES SIN NOMBRE

En muchos casos, los resultados poco satisfactorios de una mezcla se deben a una falta de observación de las sutilezas de algunas combinaciones. Un gran número de colores de los lápices de color son mezclas sin nombre de otros colores, o ligeros matices de tonos neutros.

Se debe ejercer la misma presión sobre los colores del mismo brillo, y más sobre los claros o moderados para que influyan en la mezcla. La superposición da lugar a



Carboncillo



El carboncillo se fabrica con ramitas de vid o de sauce carbonizadas poco a poco en hornos herméticos. Según sea la materia prima, habrá variaciones en el color y la textura. Las barras de carboncillo se suelen vender por cajas y tienen diferentes grados de dureza y grosores (delgado, medio y grueso). Los grados varían según la consistencia: los suaves son mejores para los trabajos rápidos y se pueden mezclar y esfumar con facilidad, mientras que los medios y los duros son menos uniformes, tardan más en gastarse y se usan para los trazos lineales más precisos.

DIBUJO CON CARBONCILLO

Al igual que debe hacer con cualquier material nuevo, aprenda a descubrir y aprovechar las cualidades exclusivas del carboncillo. Use su trazo amplio para crear trabajos a gran escala y su aplicación uniforme para dibujar rápido. Aunque su forma de barrita puede sugerirle un dibujo lineal, si usa el lado obtendrá un tono más claro, menos condensado, adecuado para trabajar rápido y crear un "efecto roto", es decir, irregular, que cubra de manera desigual. Otra ventaja es que casi todos los trazos se borran con una goma de masilla, lo que permite hacer cambios radicales en el dibujo si es necesario. No obstante, el carboncillo es sucio, así que remánguese y cubra el suelo antes de ponerse manos a la obra.

LÁPICES DE CARBONCILLO

Contienen carboncillo prensado y la punta se puede afilar. Permiten trazar las líneas de los lápices de grafito, pero con la densidad de las barras de carboncillo. No se borran por completo. (Véanse págs. 38 y 39.)

TIPOS DE CARBONCILLO

El carboncillo puede estar prensado, como en los lápices o las barras, o sin prensar, en forma de barra o taco. Todos los grados de los lápices producen negros brillantes. Las barras sin prensar presentan una ligera variación de color, según la madera, la densidad y dureza. Los grandes tacos pueden no tener grados. Aplique el polvo del carboncillo con un difumino.

Lápices de carboncillo
Carboncillo cortado de una barra
Carboncillo delgado
Carboncillo medio
Carboncillos grue
Barra de carboncil

USAR LÁPICES DE CARBONCILLO

Los grados no siempre se corresponden con los de grafito. Los grupos, como "duro" o "ultrablando", varían según el fabricante, por lo que conviene probarlos. No se borran bien, así que oscurezca los tonos poco a poco.



1 *Comience dibujando toda la figura con trazos ligeros y use líneas para crear el sombreado. Esto le dará la flexibilidad suficiente para retocar las dimensiones y las proporciones, y para corregir la pose en caso de que sea necesario.*



2 *Asegúrese de que continúa trabajando todo el dibujo de manera uniforme a medida que empiece a perfilarlo. Esto le ayudará a mantener un control de los valores tonales relativos (la relación entre los tonos) y a desarrollar la obra.*

3 *Una vez esté convencido de haber hecho todos los retoques necesarios y de que la estructura del dibujo es la correcta, puede comenzar a introducir detalles y desarrollar las zonas de luz y sombra, necesarias para dar una forma tridimensional a la imagen.*





CARBONCILLO PRENSADO

Las barras de carboncillo prensado se fabrican del mismo modo que los lápices de carboncillo. Producen los densos y ricos efectos que aparecen en este dibujo, sin reflejar las variaciones de color que muestran las barras de carboncillo sin prensar.



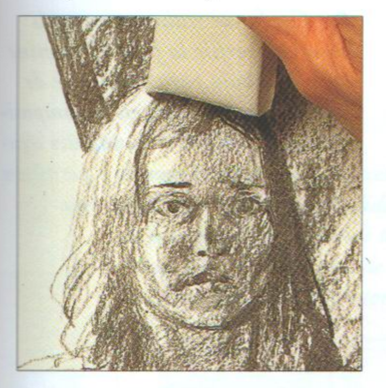
La goma de masilla es la herramienta más eficaz para eliminar el polvo de los dibujos de carboncillo. Use la parte gastada para levantar el polvillo y después borre los restos con cuidado.



Para dar toques de luz a un dibujo de carboncillo, use una goma vieja o cortada con la forma deseada.

USAR BARRAS DE CARBONCILLO

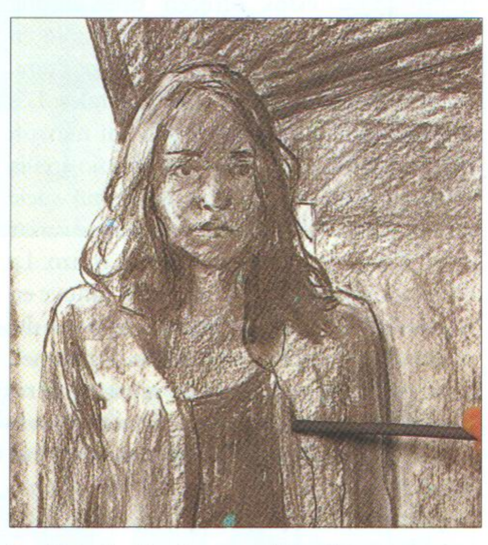
Las barras de carboncillo no prensado permiten trabajar rápido. Al borrar, esfumar o mezclarlas, podrá realizar cambios drásticos o pequeñas modificaciones con facilidad. Por lo tanto, úselas a placer al principio.



1 *Rellene la forma con rapidez para establecer toda una gama de tonos. Use una goma de masilla para limpiar las zonas demasiado oscuras.*



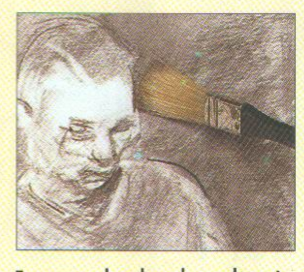
2 *Combine trazos quebrados y resueltos para mostrar una variedad de tonos y texturas. No se apoye en el dibujo, ya que se puede borrar.*



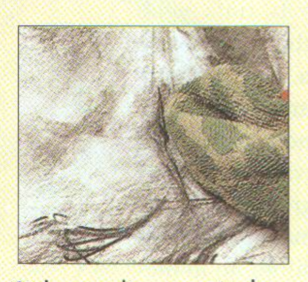
3 *Deje los detalles para el final y añádalos con la punta de una barrita fina o con un lápiz de carboncillo. Observe el efecto del conjunto con detenimiento antes de usar un fijador.*



Al esfumar el carboncillo el tono del conjunto se hace más uniforme, se rellena el grano del papel y se suele dar brillo a la obra. Estas técnicas le permitirán crear diferentes tonos y texturas, e incrementar su sutileza de expresión.



Esparza el polvo de carboncillo por el papel con un pincel. El que queda en las cerdas se puede usar para modificar el sombreado.



Si desea aplicar un método más directo para esfumar el carboncillo en las zonas grandes, limpie la superficie con un trapo.



Use un difumino para mezclar y esfumar mejor. Cuando esté sucio, úselo para los tonos delicados, las gradaciones y los toques de luz.

Colores Conté



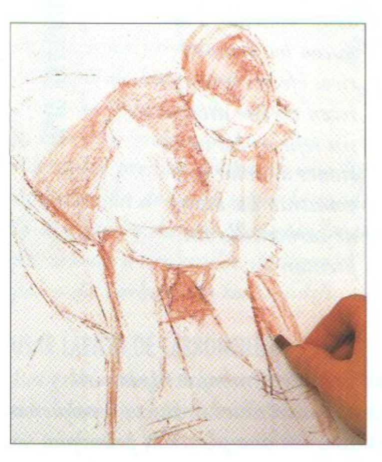
Los colores Conté son unas barras duras de textura compacta y una superficie un poco brillante. Algunos pasteles duros presentan las mismas características, pero éstos ofrecen una amplia gama de colores. Los Conté existen sólo en cuatro pigmentos, fabricados con creta, rocas blandas, arcilla y otros minerales. Los colores son el negro, el blanco, un marrón oscuro frío llamado "bistre" y un rojo arcilla denominado "sanguina". Éste último suele ser el color de la terracota, pero puede variar entre el rojo maceta y un marrón rojizo. La composición de los colores Conté influye en el resultado de su aplicación. Además del pigmento, el caolín y la arcilla, contienen una pequeña cantidad de grasa o cera. Cuando las barras se cuecen al horno brevemente, estos elementos se mezclan para producir un trazo graso imperceptible, que no se puede borrar por completo, sobre todo cuando es negro.

USAR LOS COLORES CONTÉ

Dado que los trazos no se pueden borrar por completo, practicar con este material le servirá para desarrollar métodos de dibujo con materiales fijos, como la tinta y las acuarelas. Los trazos deben realizarse correctamente a la primera. Por lo tanto, aumente su nivel de concentración y observación, y comience dibujando trazos ligeros. De este modo, podrá llevar a cabo cambios mediante trazos más gruesos. Cuanto más use los colores Conté, más apreciará su dureza y su pureza. Use el difumino lo menos posible y haga sombreados (con tramas cruzadas) para crear mezclas de color. No se olvide de aplicar fijador cuando la obra esté acabada (véanse págs. 31, 38 y 39).

REALIZAR DISTINTOS TRAZOS MONOCROMOS

Los cuatro pigmentos arcillosos básicos (negro, blanco, bistre y sanguina) producen trazos enérgicos e intensos. Dado que la mayoría de los colores Conté son duros, es fácil trabajar ejerciendo una fuerte presión, pero si hace esto después no podrá borrar el trazo.



1 *Use los cantos y los ángulos de una barrita cuadrada para crear trazos finos. En la primera fase debe dibujar con suavidad y, si es necesario, efectuar retoques. Use la barrita plana para realizar un esbozo con tonos más oscuros.*



2 *Conforme realice trazos más seguros y perfile la figura, examin[e] todo el dibujo para asegurarse de que ésta se encuadra en la compos[i]ción. Los detalles circundantes ay[u]dan a definir el modelo y permite[n] observar las proporciones con mayor precisión.*



3 *Cuando tenga una imagen tridimensional bien estructurada, puede desarrollar el dibujo y añadir detalles precisos libremente. Al trabajar con los colores Conté debe tener cuidado en todo momento para no borrar el dibujo sin darse cuenta.*

TOQUES DE COLOR PARA AVIVAR LOS DIBUJOS MONOCROMOS

Si su dibujo es en gran parte monocromo, puede crear un efecto vivaz añadiendo toques de color en algunas zonas. Al combinar los colores y variar la presión al aplicarlos, puede conseguir diversos matices e introducir más colorido en el dibujo.

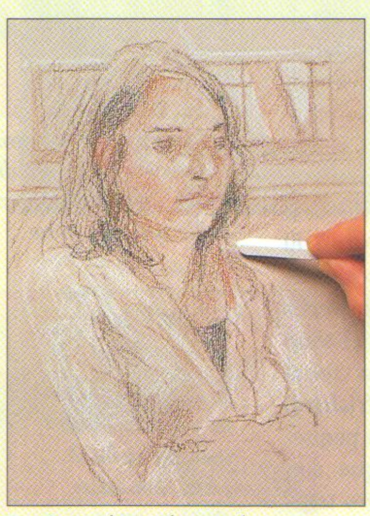


USAR PAPEL TINTADO

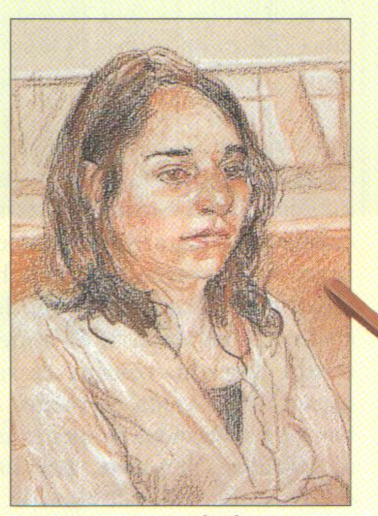
El papel tintado es una excelente superficie para los colores Conté, ya que su tonalidad se puede usar como parte de la combinación total de tonos y colores del dibujo. Aunque existe una gama de colores de papel tintado, comience por un color de tonalidad media, de modo que los trazos claros y oscuros queden marcados de la misma manera. Asegúrese de añadir blanco, si lo necesita, desde el principio. Este color, además de ayudarle a medir la intensidad adecuada, sirve para contrarrestar los tonos oscuros y permite sacar mayor provecho del papel tintado.



1 *Antes de dibujar estudie con calma qué zonas quiere que mantengan el tono medio del papel. Deje estas zonas sin pintar mientras añade colores más claros y más oscuros para que marquen un contraste.*



2 *Los colores claros y los oscuros presentan diversos grados. Es importante usar el blanco desde el principio, ya que así podrá medir la intensidad de todos los tonos claros.*



3 *Los mejores resultados se consiguen con un uso uniforme de todos los colores. Use siempre el papel tintado como un tono más y no deje por descuido zonas sin pintar, ya que restarán volumen al acabado.*

Pasteles blandos



Los pasteles blandos tienen un alto contenido de pigmento puro. Combinan pequeñas partículas de arcilla con un poco de goma, lo que les da una consistencia suave que facilita la combinación y mezcla de tonos. También se pueden usar para producir zonas densas de color. Esto hace pensar en una "pintura en seco", ya que dichos pasteles cubren grandes zonas de una sola pasada. Limítese al principio a los colores básicos y dispóngase a mezclarlos libremente. Al comprarlos, pruebe diferentes marcas hasta dar con una de consistencia uniforme, ya que es difícil trabajar bien si algunos colores son arenosos y otros ultrasuaves. Compruebe, además, su índice de permanencia.

USAR PASTELES BLANDOS

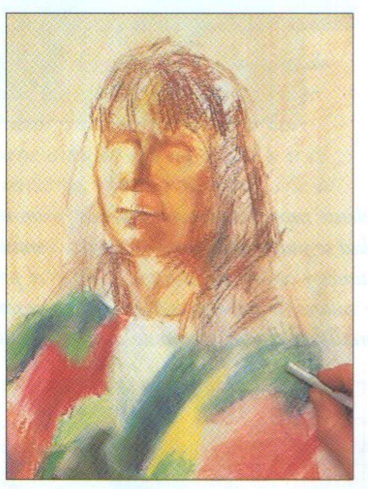
Al mezclar los colores, intente conseguir precisión y conservar el brillo. Los fabricantes suelen colocar colores base en el centro de sus gamas y crean las gradaciones añadiendo blanco o negro. Usted puede añadir el blanco para no tener que comprar los colores más claros, pero es mejor usar colores para lograr tonos más oscuros. El negro es demasiado puro para hacer mezclas, aunque, por ejemplo, puede convertir el amarillo en verde. Si no obtiene el tono exacto deseado, consiga el valor tonal correcto y su grado de calidez o frialdad. Los pasteles blandos contienen una pequeña cantidad de goma, por lo que son muy suaves y fáciles de manejar, pero también requieren la aplicación de un fijador para evitar que la obra se degrade (véase pág. 31). Use muy poco, ya que la resina que contiene puede manchar o dar transparencia a los pigmentos, lo cual amortigua los colores (véanse págs. 38 y 39).

TINTAR EL PAPEL

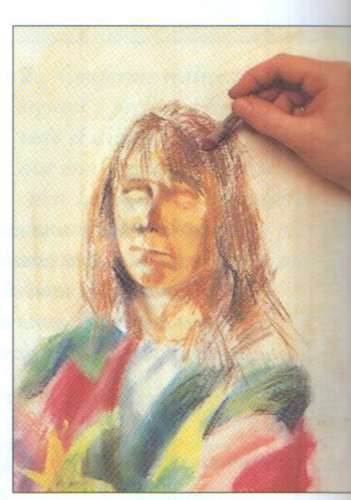
Compruebe que los tableros y los papeles no contengan ácidos. Si usa otro tipo, asegúrese de que sea rugoso. Un papel blanco puede hacer que los pasteles claros parezcan oscuros al principio. Para evitar este problema, tinte el papel con una aguada, tensándolo previamente para que no se arrugue.

PINTURA EN SECO CON PASTELES BLANDOS

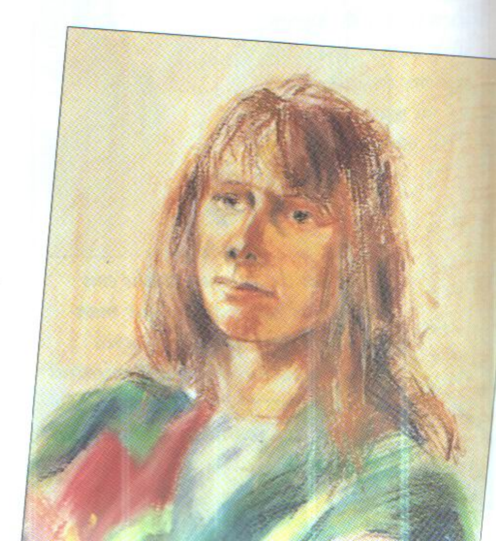
Los pasteles han de mezclarse sobre el papel. Este proceso influye en las combinaciones de tonos y colores, por lo que deberá mezclar los pasteles al principio, y no a mitad del proceso.



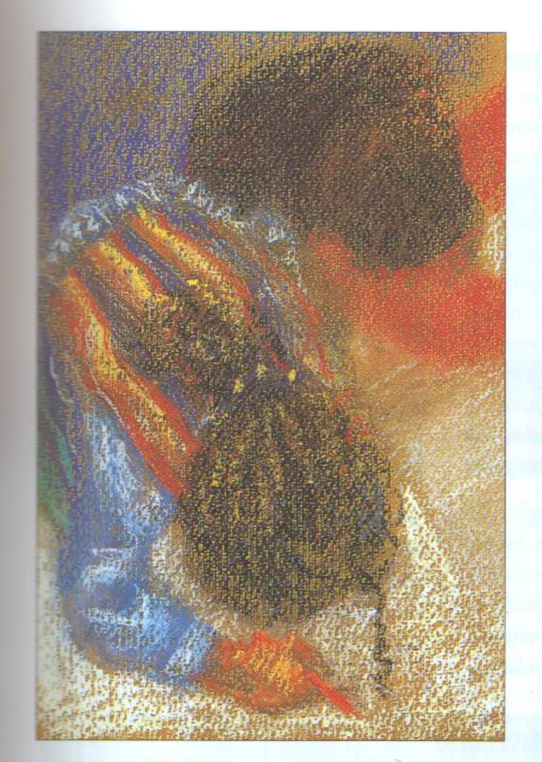
1 *Las mezclas demasiado oscuras se pueden retocar añadiendo colores claros, aunque si lo hace perderá el brillo del color puro.*



2 *Una vez haya definido la estructura, dé toques de color al dibujo ejerciendo más presión sobre los pasteles.*



3 *Los tonos intensos y la manera de usar la barrita de pastel, con trazos amplios, como un pincel, hacen que la obra acabada parezca una pintura.*



USAR PAPEL TINTADO

Use un fondo de un tono neutro para destacar los colores claros (arriba). De este modo, también dispondrá de un tono intermedio para evitar el predominio del color oscuro.

CREAR COLORES VIVOS

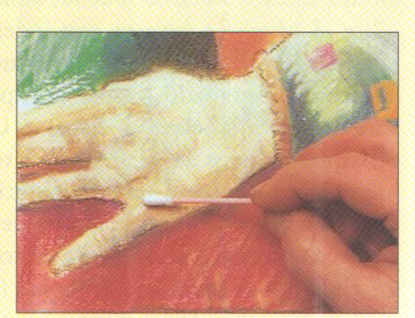
Se suele creer que todos los pasteles son claros, ya que el término "pastel" se usa para describir algunos colores pálidos. En realidad, los pasteles pueden crear colores y tonos vivos, intensos e, incluso, espectaculares. Además son aptos para trabajar deprisa (derecha).

ESFUMAR Y MEZCLAR

Los trazos anchos y las zonas de color se pueden esfumar con un trapo o un pincel suave, pero no con el dedo, ya que así se crean manchas. Hágalo sutilmente, a no ser que esté degradando el color para pintar sobre él. Es mejor perfilar los detalles con un bastoncillo de algodón o con una goma de masilla. El polvo se puede eliminar con un difumino. Evite excederse, ya que perderá el lustre de los colores.



Use un trozo de papel de cocina para esfumar una gran superficie o limpiarla para definir el dibujo de nuevo.



Use un bastoncillo para eliminar el material sobrante de una pequeña zona o esfumar los colores deprisa y desperfilar.

Pasteles al óleo



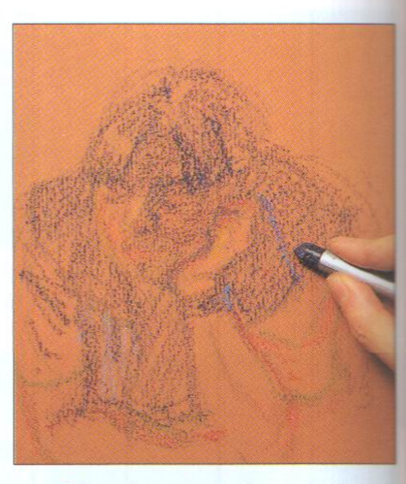
Los pasteles al óleo son completamente diferentes de los blandos o los colores Conté. Su contenido de grasa animal hace que se asemejen a la pintura al óleo. Sus colores presentan un brillo sutil comparado con el de dichas pinturas, pero poseen una intensidad única entre los medios de aplicación directa sobre el papel. No obstante, muchas veces el contenido de pigmento no se especifica. En ese caso, su permanencia y resistencia a la luz son dudosas. El contenido de grasa también varía según el fabricante. Algunas barras se deslizan con mucha suavidad, pero otras son más rígidas y exigen un trazo más enérgico. Si en la tienda de bellas artes venden barras sueltas, pruebe distintas marcas antes de decidirse por una.

USAR LOS PASTELES AL ÓLEO

Los trazos realizados con estos pasteles revelan que este material es muy adaptable, ya que, debido a su consistencia grasosa, ofrecen una gran flexibilidad y movilidad sobre el papel. Las barras permiten un uso espontáneo e innovador, y una técnica de dibujo eficaz. Además puede deslizarlas sobre el papel de manera casi indefinida. Los pasteles al óleo permiten producir los efectos del esgrafiado (raspar la superficie para descubrir las capas de debajo). Use los extremos gastados de la barrita para realizar sombreados o ráspelos para descubrir otro color debajo. El principal inconveniente de este material es que no acaba de secarse, por lo que se puede ensuciar y estropear (de ahí que se use sobre todo como un material rápido no permanente). Las barras al óleo presentan las mismas cualidades con un acabado permanente y se pueden barnizar para protegerlas (véanse págs. 38 y 39).

MEZCLA SOBRE EL PAPEL

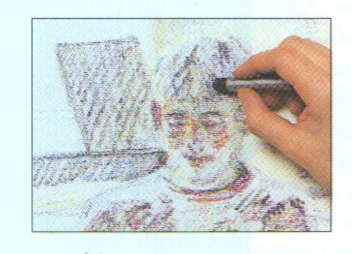
Los pasteles al óleo se deben mezclar sobre la superficie de dibujo. Se adaptan bien al papel tintado, ya que éste resalta los matices. Una vez usadas, las barras permiten realizar trazos amplios, así que ejerza más o menos presión, o use los extremos para conseguir diversidad con su textura por otra parte uniforme.



1 *Esboce las principales variaciones de color y tono. Esto le permitirá apreciar las proporciones y dimensiones del dibujo antes de aplicar una capa más densa y difícil de modificar.*

COMBINAR PASTELES Y BARRAS AL ÓLEO

Combinar el poder cubriente y las cualidades de secado de las barras al óleo con la amplia gama de colores y la capacidad de dibujar detalles de los pasteles al óleo resulta adecuado para crear trabajos de grandes dimensiones.

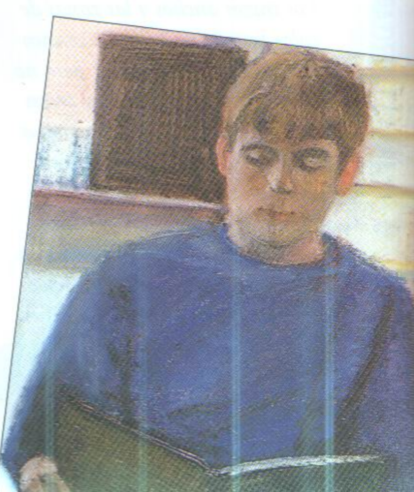


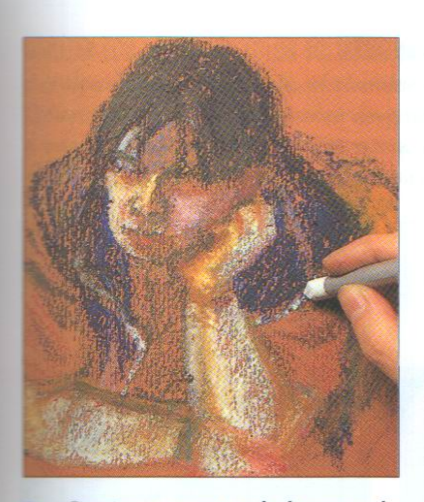
1 *Realice un boceto general con las barras al óleo sin ejercer mucha presión hasta que haya estructurado el retrato. Apártese con frecuencia para comprobar la exactitud de la obra.*



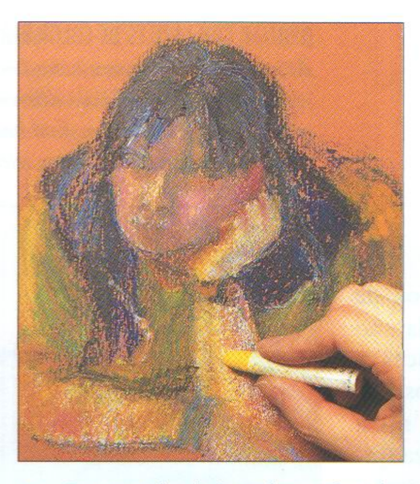
2 *Conforme cubra el papel con los pasteles y amplíe la variedad de tonos y colores, mézclelos sobre el papel, sin entrar aún en detalles.*

3 *Use varias técnicas: raspar, mezclar con trementina, añadir detalles con los pasteles al óleo o usar barras al óleo para crear efectos pictóricos. De este modo, obtendrá una obra con matices variados y zonas de luz y sombra, que dan una sensación de profundidad.*

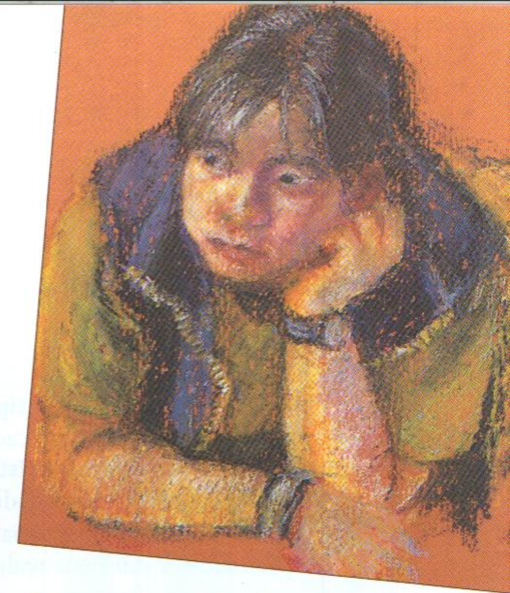




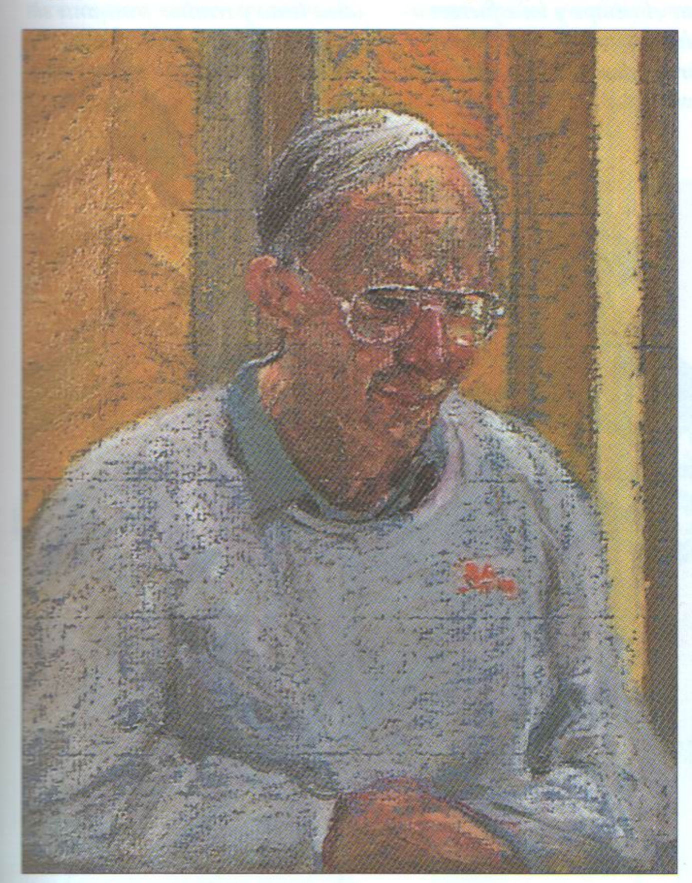
2 *Comience a usar toda la gama de tonos añadiendo colores claros y oscuros sin entrar en detalles. Concéntrese en definir el volumen del modelo, aunque ya puede empezar a mezclar los pasteles con cuidado.*



3 *Siga mezclando los colores sobre el papel, teniendo en cuenta los pequeños cambios que se producen durante el proceso de mezcla y armonización. Conforme añada los colores, dispóngase a pulir los cambios tonales del dibujo.*



4 *Realice trazos pequeños y cuidadosos con el extremo gastado de la barrita para añadir detalles precisos, por ejemplo en la mandíbula inferior y el cuello.*

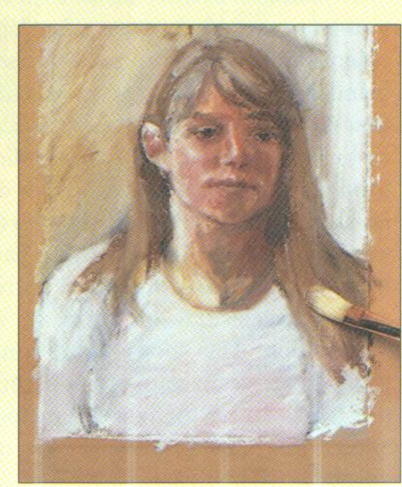


BRILLO DE LOS COLORES

Use los colores intensos de los pasteles al óleo para reflejar el brillo de la luz eléctrica. Añada pequeños trazos si se producen ligeros cambios de color.

CREAR AGUADAS CON TREMENTINA

Puede usar trementina para variar el grosor de los pasteles al óleo y las barras al óleo, y para crear matices diluyéndolos en una aguada. Es importante tensar primero el papel y sellar los poros. Si aplica la trementina sobre un papel no imprimado, éste puede empaparse y dar rigidez a las aguadas. Para sellar los poros aplique una capa fina de goma diluida en agua sobre el papel húmedo después de haber pegado las tiras de papel engomado (véase pág. 17). El mejor pincel para aguadas es el de perfil plano y superficie ancha.



Lápices de color



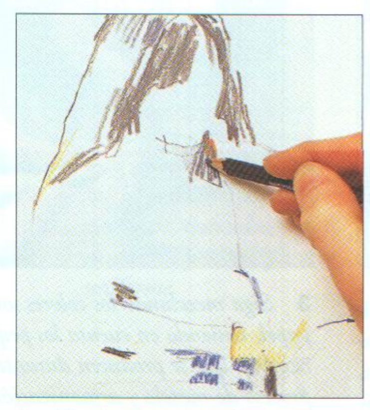
Existen muchos tipos de lápices de color, cada uno con unas características y unos usos determinados. Los comunes tienen una mina densa y dura que realiza trazos brillantes y céreos. Existen dos tipos de lápices: los solubles al agua y los de pastel. Ambos se pueden aplicar directamente sobre el papel, pero los solubles al agua también sirven para crear aguadas de colores vivos. Son muy útiles, ya que se transforman en aguadas, no se transparentan y, además, no manchan. Los lápices de pastel tienen una mina blanda y frágil que ofrece un trazo mate; se mezclan con facilidad, pero requieren el uso de un fijador (véase pág. 31). Estos lápices se pueden usar para crear una definición precisa o introducir detalles de sombreado en los dibujos de pasteles blandos, para dar toques de color o dibujar a media escala.

USAR LOS LÁPICES DE COLOR

El papel adecuado para los lápices de color es el de acabado suave, ya que los rugosos ofrecen una apariencia "quebrada", debido a las zonas en blanco de las concavidades visibles a través de los trazos. Los lápices de colores aplicados sobre papel en seco son blandos y céreos, y por consiguiente, difíciles de borrar. Realice trazos suaves al principio y después perfile la profundidad del tono y las mezclas de color. Antes de crear las aguadas con los lápices solubles al agua, experimente sobre un borrador hasta que pueda calcular la proporción correcta de agua para efectuar un trazo de manera automática. Una línea sobre un papel húmedo ofrece un color vivo y permanente, por lo que tal vez prefiera este método para añadir los detalles, en lugar de usar las acuarelas (véanse págs. 38 y 39).

DIBUJAR CON LÁPICES DE COLOR PERMANENTES

Al igual que sucede con todos los materiales en los que la mezcla de colores se consigue superponiendo diferentes tonos sobre el papel, existe una amplia gama de lápices de color. Esto hace que se tengan que mezclar menos, pero debería resistir la tentación y seleccionar únicamente los colores más útiles.



1 *Limítese a usar colores y tonos simples al principio. Cuando dedique el tiempo y los esfuerzos a reproducir detalles, ya no tendrá la oportunidad de hacer retoques.*



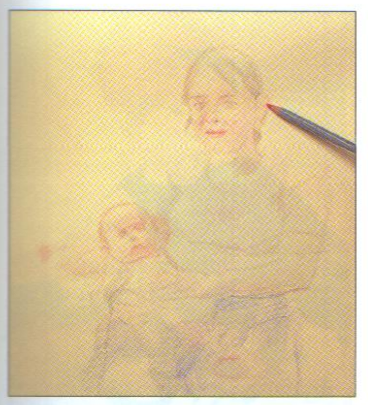
2 *Pintar la superficie del papel con un color denso puede ser una tarea lenta y resultar frustrante si trata de representar poses momentáneas. Ganará tiempo si usa líneas o sombrea una parte del dibujo.*



3 *No crea que los trazos lineales finos del lápiz de color le limitan a dibujar a pequeña escala. Si dispone de tiempo para sombrear, conseguirá producir bastante efecto en las grandes superficies.*

DIBUJAR CON LÁPICES DE COLOR SOLUBLES EN AGUA

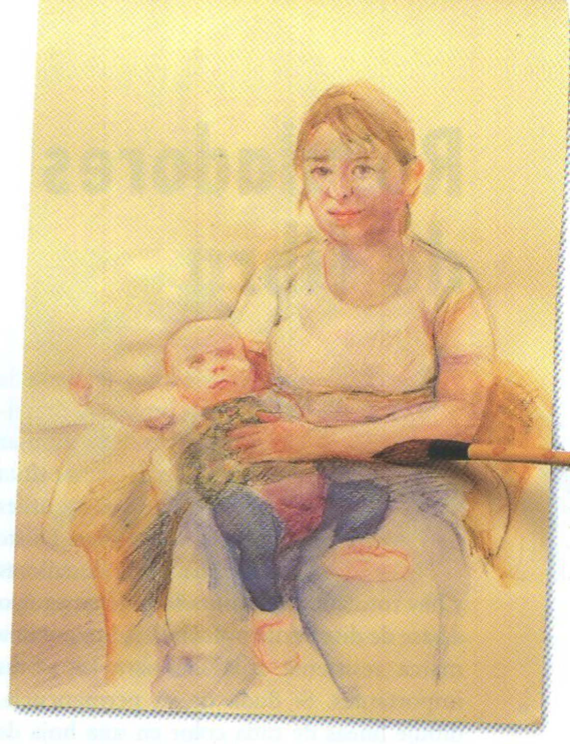
Los lápices con una mina de color soluble en agua (conocidos también como lápices de acuarela) se fabrican en dos grados: duro y blando. Los primeros producen aguadas más suaves y permanentes; los segundos se borran antes.



1 *Realice un dibujo preliminar con todos los matices de color que necesite para obtener los tonos del modelo. Puede hacer retoques cuando el dibujo esté seco y borrar, si es necesario.*



2 *Una vez creada la aguada con un pincel mojado, es imposible borrar. Realice un dibujo preliminar claro para poder aplicar aguadas suaves, que después podrán corregirse con otras más intensas.*



3 *Para aumentar la profundidad de tono y dar a las aguadas la intensidad deseada, añada más color. Los lápices solubles al agua aplicados sobre papel húmedo ofrecen un trazo luminoso.*



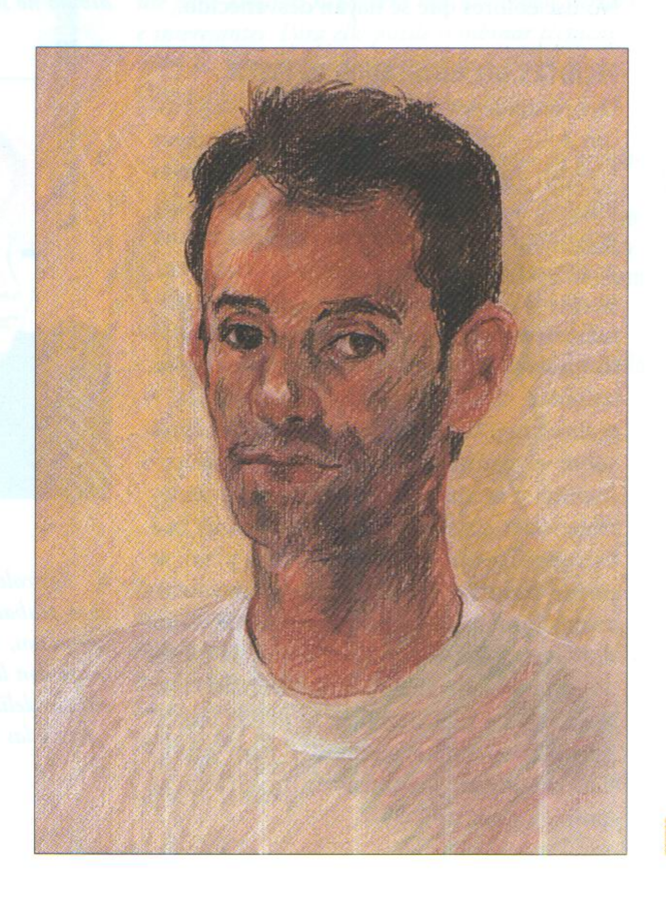


TRAZOS VIGOROSOS

Este enfoque dramático realizado con lápices de color (arriba) puede producir un gran efecto visual. Trabajar de esta manera con un procedimiento lineal produce un efecto inmediato y añade interés.

TRABAJO SUTIL

Un sombreado para mezclar los lápices pastel (derecha) produce una gama de colores sutil. Es un buen método para obtener gran variedad de matices fríos y cálidos en la piel.



Rotuladores de fibra

OTROS MEDIOS

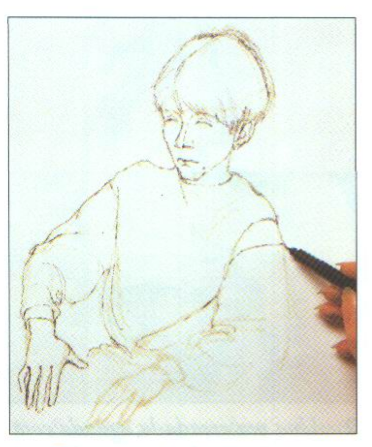
Los rotuladores de punta de fibra son limpios y prácticos, y permiten dibujar deprisa. Al no derramar tinta ni manchar, son muy útiles cuando se va de viaje. Existe una amplia gama de colores y hay rotuladores de tinta soluble en agua o a base de disolvente o alcohol. Adquiera una marca resistente a la luz para las obras importantes. Si duda de su permanencia, dibuje líneas de cada color en una hoja de papel duradero y córtela en dos. Coloque una mitad junto a una ventana y la otra en un lugar oscuro. Compare las dos hojas a la semana, al mes, a los tres y a los seis meses. No use colores que se hayan desvanecido.

TÉCNICAS DEL ROTULADOR DE FIBRA

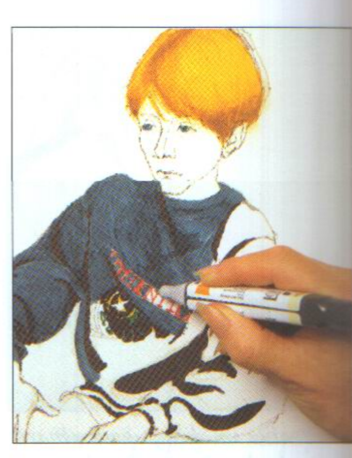
Los rotuladores de punta redonda se parecen a los estilógrafos técnicos y, al plumear y crear un sombreado, producen mezclas ópticas de colores. Las puntas muy finas sirven para crear la estructura base del dibujo y trabajar a partir de la observación directa, ya que las líneas resueltas pueden compensar los errores de proporción. Los rotuladores de punta en forma de cuña permiten colorear rápido las grandes superficies y realizar mezclas superponiendo los colores sobre el papel. Experimente antes de comenzar y rectifique la tonalidad. Es preferible hacer combinaciones sencillas, ya que la superficie se cubre enseguida y no se puede modificar. Para obtener un efecto visual luminoso, combine zonas de color densas, realizadas con rotuladores de punta ancha, con un trabajo lineal, efectuado con los de punta fina. También se puede usar el punteado o líneas quebradas para modificar y suavizar los trazos anchos. (Véanse también págs. 38 y 39.)

USAR LOS ROTULADORES DE PUNTA DE FIBRA

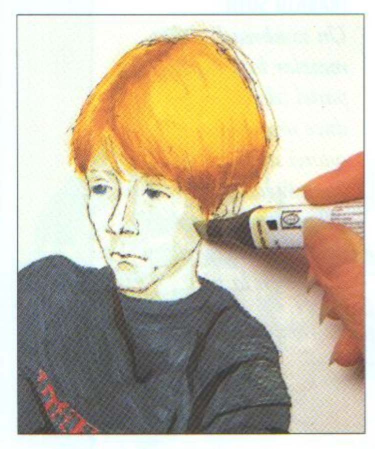
Dado que estos rotuladores son más novedosos, úselos de manera ingeniosa y experimental. Sus trazos no se borran, así que observe bien el modelo y comience a dibujar con rotuladores de punta fina y colores claros.



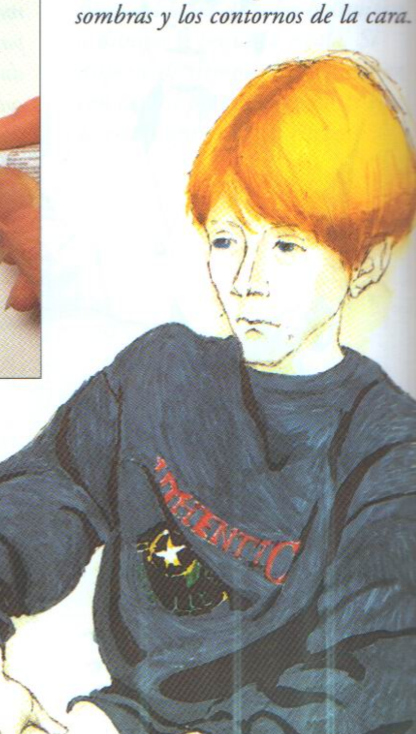
1 *Use un rotulador de tono neutro para esbozar la figura y defínala después con un rotulador fino más oscuro. Fíjese bien en las proporciones y dimensiones, ya que el dibujo no se podrá borrar.*



2 *Añada los detalles, como el diseño de la camiseta, con un rotulador de punta fina. Después coloree el fondo con un rotulador de punta gruesa.*



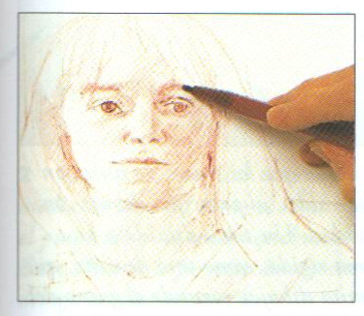
3 *Añada realces para crear las sombras y los contornos de la cara.*



4 *Los colores de la obra acabada son luminosos, lo que contrasta con las características delicadas del rostro y las manos.*

USAR PRIMERO TONOS CLAROS Y DESPUÉS OSCUROS

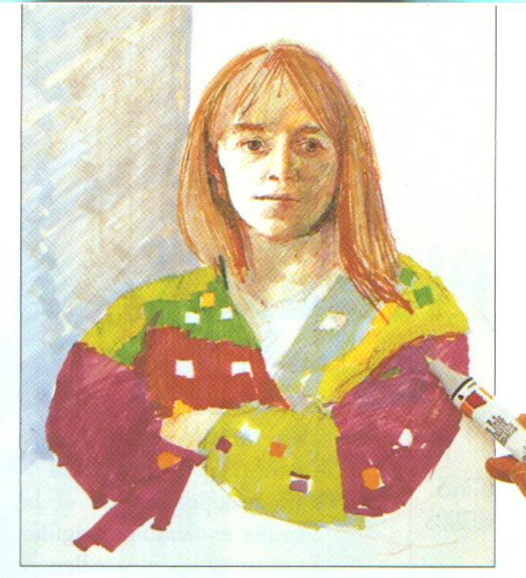
Si usa un rotulador de punta de fibra nuevo no habrá marcha atrás. Para poder realizar unos cuantos retoques comience usando tonos claros o utilice un rotulador de punta fina casi agotado.



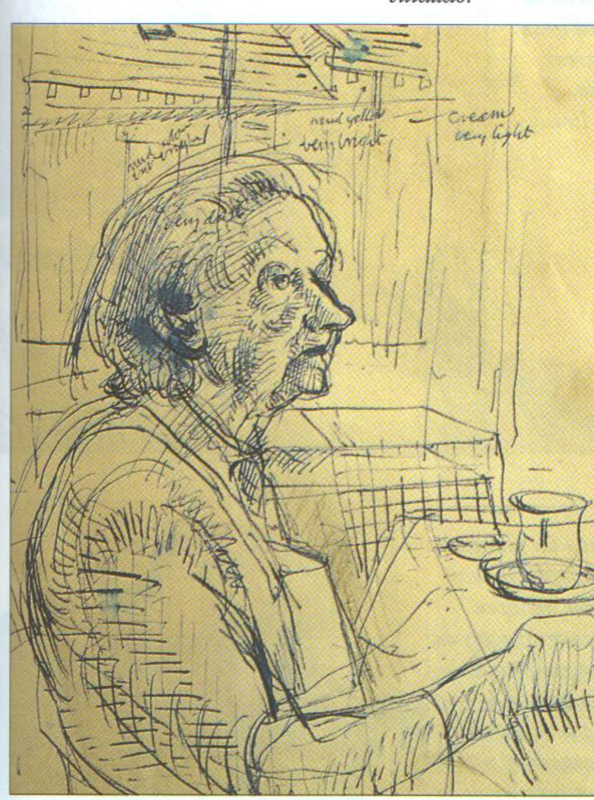
1 *En las primeras fases del dibujo, utilice un rotulador muy usado. De este modo, los trazos imborrables serán más ligeros que los realizados con un rotulador de punta de fibra nuevo.*



2 *Tras realizar el dibujo con un rotulador usado, añada los tonos claros y medios con más seguridad. No olvide que el color de estos rotuladores se oscurece pronto sobre el papel. Así pues, utilícelos con cuidado.*



3 *Cuando haya definido bastante la estructura, añada colores más oscuros para producir nuevos efectos a gran escala.*



DIBUJO MONOCROMO

Esta técnica se puede realizar con un rotulador de punta de fibra de cualquier color, preferiblemente tonos oscuros, ya que los brillantes le pueden distraer del dibujo. Para conseguir trazos descriptivos ingeniosos y versátiles, use un rotulador de punta fina con flujo de tinta abundante.

RTOULADORES ESFEROGRÁFICOS

Los rotuladores esferográficos están diseñados para escribir y producir una línea uniforme. Cuando los use para dibujar, necesitará efectuar trazos variados e interesantes. Para ello puede combinar técnicas como el plumeado, el sombreado y el punteado. *(Véanse págs. 64 y 65.)*



Este dibujo no pretende mostrar detalles. La línea y el tono son sutiles y sólo revelan la naturaleza tridimensional de la cabeza girada del modelo y de la caída del cabello.



Puede sacarse partido de la falta de flexibilidad de estos rotuladores. En este dibujo, las líneas cruzadas crean profundidad de tono y los trazos lineales sugieren la forma.

Plumas

OTROS MEDIOS

Las plumas ofrecen trazos muy diversos de distintos tamaños, cuya intensidad y calidad dependen de si la plumilla es flexible o rígida. Las plumas flexibles se llenan de tinta a través de la hendidura de la punta, según sea la presión ejercida, y producen un trazo que se ensancha o ahusa según la hendidura esté abierta o cerrada. Las plumillas anchas, usadas en caligrafía, producen un trazo grueso con el extremo ancho, o una línea fina cuando se dibuja con el lateral. Las plumas de cuervo sirven para realizar trazos muy finos. Las de inmersión comunes son mucho menos flexibles, y las puntas tubulares de los estilógrafos técnicos sirven para crear una línea o un trazo invariable y mecánico. Estos estilógrafos son muy útiles para los sombreados y las líneas quebradas y descriptivas. No son caros, pero a la larga los recargables resultan más económicos. Comience con uno que tenga una punta del 0,5 y que sea fácil de desmontar y de limpiar.

TINTAS

Todas las tintas son difíciles de borrar, así que observe bien antes de comenzar y dibuje con decisión. Si no puede borrar la tinta, use una goma de fibra de vidrio o raspe el papel con cuidado con la ayuda de un cúter. Estos métodos deben aplicarse al final del proceso, ya que las abrasiones que producen en el papel harían que la tinta se esparciera sin control por la parte borrada. También puede hacer retoques si aplica guache blanco sobre los trazos que desea eliminar en una superficie blanca, o si usa una cola de contacto o una pasta hecha con harina y agua para aplicar una capa de papel en la zona deseada y así poder dibujar sobre una nueva superficie.

RETRATO DOBLE A PLUMA

La pluma y la tinta son materiales lineales, por lo que cuesta un poco conseguir la intensidad de tono. Pídale a una pareja de personas mayores que pose para usted y prepare el lugar para que puedan charlar y posar por turnos.



1 *Dado que los trazos de tinta son imborrables, al principio dibuje con suavidad. Use tinta diluida o una pluma rígida, como una de caña, que permita dibujar rozando el grano del papel.*

DESCRIBIR TEXTURAS CON TRAZOS DE PLUMA

En este dibujo aparecen todos los efectos de textura y de ambiente que se pueden crear con el plumeado, el punteado y las líneas quebradas.



REALIZAR TRAZOS

Aunque las plumas de madera son poco flexibles, resultan unos instrumentos de dibujo estupendos. Las de bambú y caña pueden producir trazos muy variados, en función de la punta y el ángulo de posición al dibujar.





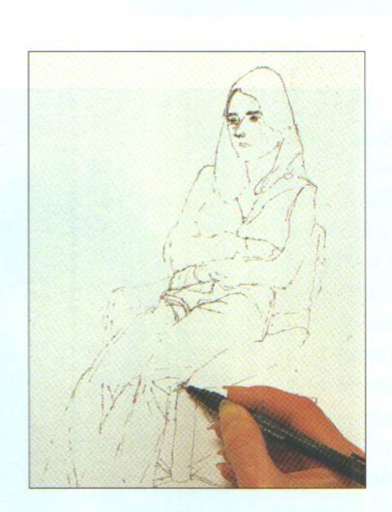
2 *Comience a perfilar el tono mediante técnicas como el sombreado, el punteado y los trazos quebrados. Éstos últimos le permitirán retocar el dibujo en caso necesario.*



3 *Una vez definidas la composición y la estructura, siga dibujando con la libertad y energía que desee. Apártese, incluso en las últimas fases, para observar la obra.*

USAR UN ESTILÓGRAFO TÉCNICO

Las puntas tubulares de estos estilógrafos producen una línea uniforme de un grosor determinado. Esto se compensa con una gran precisión. Si cree que el trazado de líneas le puede interesar, use plumas desechables baratas hasta que esté seguro de su efecto.



1 *Use una punta muy fina para bosquejar. De este modo, los retoques se notarán poco y desaparecerán bajo trazos posteriores más marcados. No se olvide de apartarse para valorar la obra en cada etapa.*





2 *Cuando esté conforme con el esbozo, desarrolle la estructura lineal de manera uniforme. Verifique las dimensiones y proporciones y preste especial atención a las formas blancas entre las líneas de tinta, ya que se deben reproducir correctamente.*

3 *Para obtener tonos más oscuros realice los trazos más marcados, hasta que adquieran la intensidad deseada. Observe que las formas que enmarcan la cabeza no se han añadido hasta esta fase.*

Dibujos con pincel y tinta



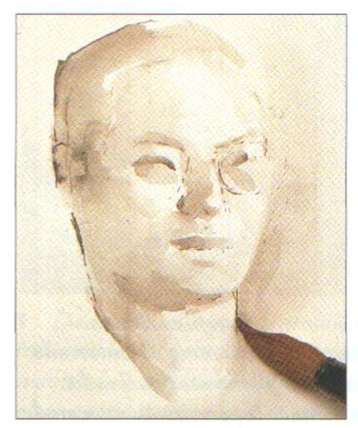
El dibujo con pincel es un método descriptivo y rápido para aplicar la tinta. Si usa las delebles diluidas podrá obtener una amplia gama de tonos. Es esencial adquirir un pincel de cerdas suaves de buena calidad, aunque sea caro, ya que resulta difícil pintar bien con un pincel de mala calidad que pierde pelo. Si compra sólo un pincel, hágase con uno grande, puesto que si lo usa con cuidado podrá realizar trazos pequeños, pero si compra uno pequeño será muy laborioso pintar una gran zona. Existen dos tipos de pinceles suaves: los de cerdas naturales, útiles para dibujar, pero muy caros, y los sintéticos, poco flexibles, pero adecuados para comenzar. Compre un pincel ancho y redondo de la mejor calidad posible. No lo deje nunca en agua, aunque sea por poco rato, ya que una vez dobladas las cerdas, ya no se puede controlar el trazo. Después de usarlo, lávelo con jabón y agua tibia.

MATICES Y AGUADAS

Los matices pueden ser inciertos. Hasta que no adquiera experiencia, efectúe diluciones graduadas en un platillo de mezclas y enjuage el pincel cada vez que cambie de matiz. Aunque conozca la intensidad, la que aparece al combinarlos o superponerlos puede sorprenderle. Cada aguada resta un poco de luz en el papel, por lo tanto dos aguadas claras crean una medio oscura, y tres, una oscura. Si aplica este método, obtendrá tonos sutiles. Las tintas de color solubles al agua sirven para crear aguadas de un sólo tono, pero no permiten añadir otras capas con facilidad. Las tintas indelebles no se diluyen bien y sirven para superponer colores brillantes y realizar trabajos a gran escala.

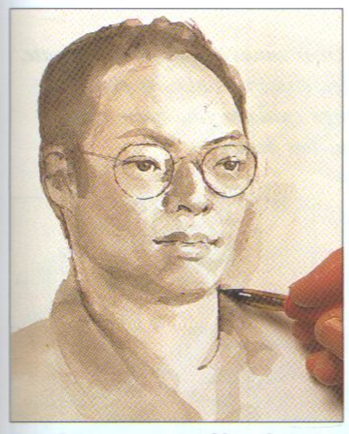
DIBUJAR CON UN PINCEL

Es importante prepararse antes de ponerse a dibujar con un pincel. Si tensa el papel primero para evitar las arrugas y prepara diluciones graduales de aguadas, ganará tiempo. Para obtener los mejores resultados, mezcle las diluciones aguadas con las graduadas y pruebe cada una en un borrador antes de comenzar.

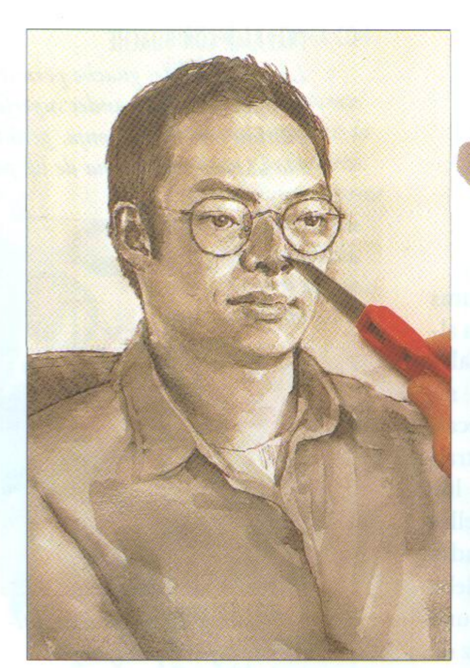


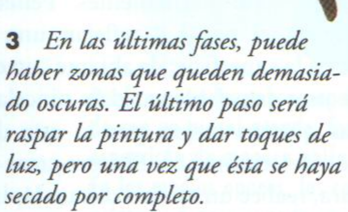
1 *Las capas no se pueden retocar una vez las absorbe el papel, así que realice el esbozo con un color muy claro para efectuar los cambios de proporciones, dimensiones o estructura que sean necesarios.*





2 *Comience a perfilar el tono superponiendo aguadas. Mantenga los bordes de las aguadas húmedos para poder prolongarlas, ya que las capas una vez secas serán más oscuras.*





3 *En las últimas fases, puede haber zonas que queden demasiado oscuras. El último paso será raspar la pintura y dar toques de luz, pero una vez que ésta se haya secado por completo.*



DIBUJOS A GRANDES RASGOS

El dibujo con pincel constituye la manera ideal de reproducir poses y movimientos fugaces (arriba).

AGUADAS Y DETALLES

Si realiza aguadas de tinta con un pincel conseguirá enseguida una amplia gama de tonos y texturas (izquierda). Combínelas con el dibujo con pincel que permite plasmar detalles con facilidad.

PINCELES DE CERDAS NATURALES

Los pinceles usados para la cerámica o para producir efectos pictóricos (1–4) se pueden utilizar con tinta. Los pinceles asiáticos (5–8) son baratos y muy buenos, mientras no pierdan cerdas. Los de pelo marrón ofrecen cierta "elasticidad" y las cerdas húmedas se ahusan. Los de pelo blanco son flexibles y sirven para realizar aguadas. Las brochas de pelo de ardilla y los pinceles de marta (9–11) son más caros.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Pintura aguada



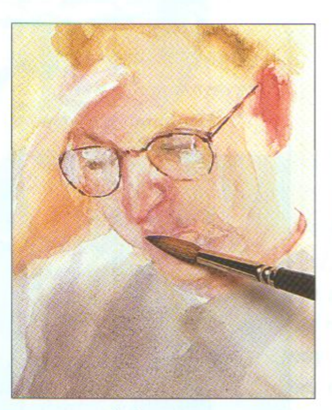
El dibujo con pinturas aguadas constituye una alternativa a los materiales secos. Si usa acuarelas no olvide que, una vez secas, son permanentes. Penetran el papel y reflejan una luz brillante en la superficie; de ahí que con ellas se suela usar papel blanco. Las pinceladas enérgicas quedan mejor, por lo que debe darlas con determinación. Si desea crear una estructura, realice un esbozo con un lápiz de color soluble en agua, pero con un tono claro, ya que así evitará tener que completarlo sólo con aguadas. Para hacer variaciones sutiles superponga capas de otros colores cuando esté seguro de que la primera está seca. Cada capa nueva cubre más el papel blanco y oscurece el tono del dibujo. Pruebe todas las posibilidades en un papel viejo y observe la intensidad. Obtenga mezcla abundante de cada color, ya que es preferible que sobre a que falte.

MEDIOS OPACOS Y SEMITRANSPARENTES

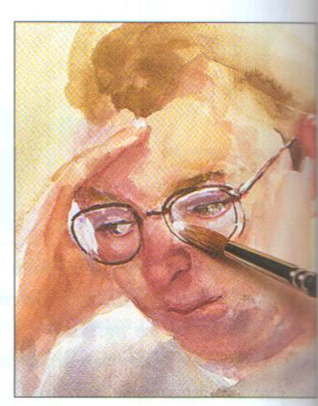
El guache y la pintura para carteles, al secarse, producen colores más claros, de una translucidez nacarada, como la de los pasteles. No obstante, esto imposibilita los glaseados, así que obtenga el color de la última capa con antelación. La opacidad de estos materiales también le permite retocar el dibujo, ya que proporcionan un cierto grado de poder cubriente, al igual que los temples y las pinturas acrílicas. Éstas tienen la ventaja de no perder el brillo y de que los colores no se aclaren al secarse. Las pinturas acrílicas se pueden diluir y usar como las acuarelas, mientras que los temples se prestan a técnicas de superposición y glaseado. Para obtener una acuarela semitransparente añada un color blanco a la aguada o al agua que use para mezclar.

TRABAJAR CON GUACHE

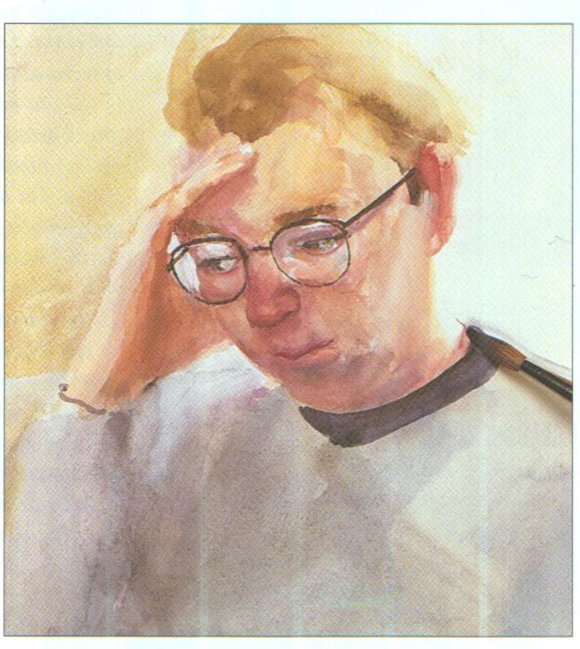
La opacidad del guache permite crear zonas densas de color mate. Si trabaja sobre grandes superficies, elimine cualquier exceso de pintura con una esponja, pero tenga cuidado y no borre nada. No la pase por encima de los pequeños detalles.



1 *Cuando los rasgos sean difíciles de definir, por ejemplo, porque el modelo mueve ligeramente la cabeza, aplique la pintura con suavidad para poder efectuar retoques con facilidad una vez haya dibujado la pose y las formas básicas.*



2 *En este dibujo los cristales de las gafas están demasiado separados y el puente de la nariz se ha de reducir. Cuando se haya secado la primera capa, dibuje de nuevo donde sea necesario y cubra los trazos superfluos con guache denso sin dar demasiadas capas.*



3 *Cuando la capa correctora de guache esté seca, realice una aguada sobre ella para equilibrar el color y el tono. Añada los pequeños detalles para acabar de definir el dibujo.*

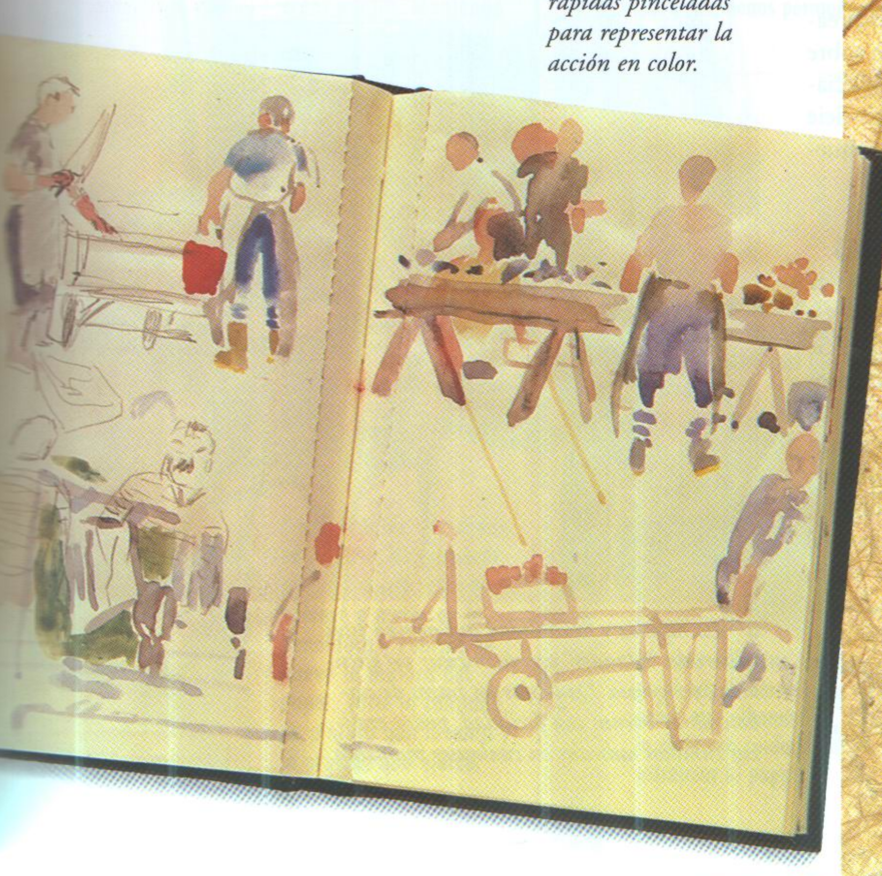


DIBUJAR LA FORMA CON UN PINCEL

El dibujo con pincel tiene dos ventajas: la rapidez y la sutileza. Puede dibujar deprisa un retrato expresivo con unas pinceladas que muestren las delicadas transiciones de color.

DIBUJAR CON PINCELADAS RÁPIDAS

Para dibujar a personas en movimiento necesita aplicar un método rápido que le permita plasmar la información. Dé rápidas pinceladas para representar la acción en color.

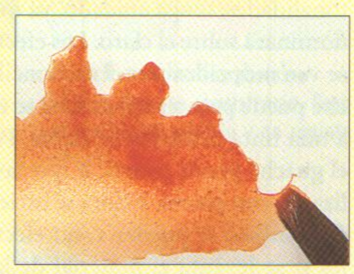




Tenga todo preparado antes de empezar a trabajar. Las capas se pueden aplicar deprisa y suelen quedar mejor si se hace así. En primer lugar, tense siempre el papel con papel engomado (véase pág. 17).



Realice aguadas sobre papel húmedo con un pincel grande. Éstas se esparcirán de manera uniforme. En los medios opacos, los colores se aclaran un poco cuando se secan.



Las capas se mezclan con la humedad y los bordes no quedan definidos. Para darles forma, humedezca el papel hasta el extremo coloreado. Se deben trazar primero pequeñas líneas con lápices de acuarela.



Para crear texturas rotas y lineales, efectúe aguadas menos húmedas con un pincel más grueso cuando el papel esté seco. Tenga cuidado al realizar esto con las acuarelas, ya que se secan rápido y no da tiempo a introducir retoques.

Efectos especiales



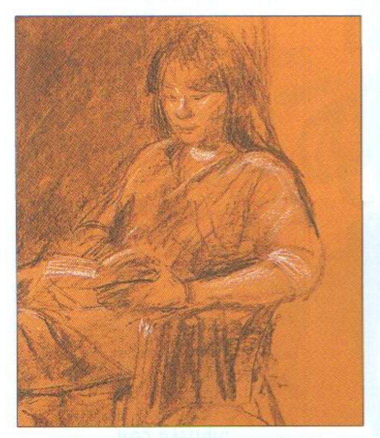
Al combinar distintos materiales se pueden crear efectos especiales. De este modo, se obtienen texturas, contrastes o colores que no se consiguen con un único material. Experimente todo tipo de combinación, ya que al ver los efectos, tal vez decida limitarse a realizar simples trazos. Al usar materiales que, combinados, solucionan el problema de representar un aspecto concreto, puede obtener un buen dibujo. Si combina materiales de distintas tonalidades, tenga cuidado, ya que el oscuro dominará sobre el claro. Los efectos del lápiz se ven reducidos por el carboncillo y el guache puede parecer apagado si se utiliza junto a una tinta indeleble brillante. Por ejemplo, el guache puede provocar que las líneas realizadas con pluma y tinta se extiendan sobre él. También se pueden crear efectos especiales si se levanta el material de la superficie con la ayuda de un papel secante, un pañuelo desechable, esponjas o trapos.

COMBINACIÓN DE MATERIALES COMUNES

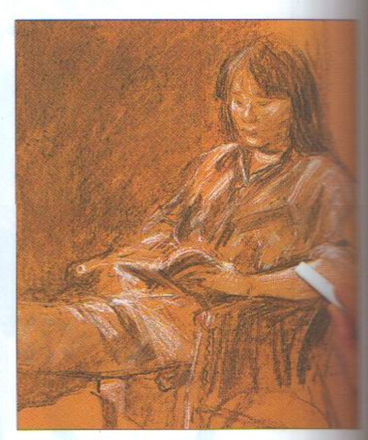
Entre las combinaciones típicas están la tiza y el carboncillo, y el guache y los pasteles o la tiza. Las acuarelas crean una superficie firme donde se pueden añadir otros medios para crear colores complejos y texturas en relieve. Si aplica primero el pastel, no ponga demasiadas capas de aguadas, ya que modificará el color base. El guache se puede usar para recuperar un dibujo de acuarela mal hecho y puede dar luminosidad a las zonas importantes o reducir los trazos de pluma demasiado enérgicos. El color carne o el guache blanco se usan para dar toques de luz. Puede raspar cualquier material con una cuchilla, pero hágalo al final, ya que la fibra del papel se rompe.

TIZA BLANCA CON CARBONCILLO

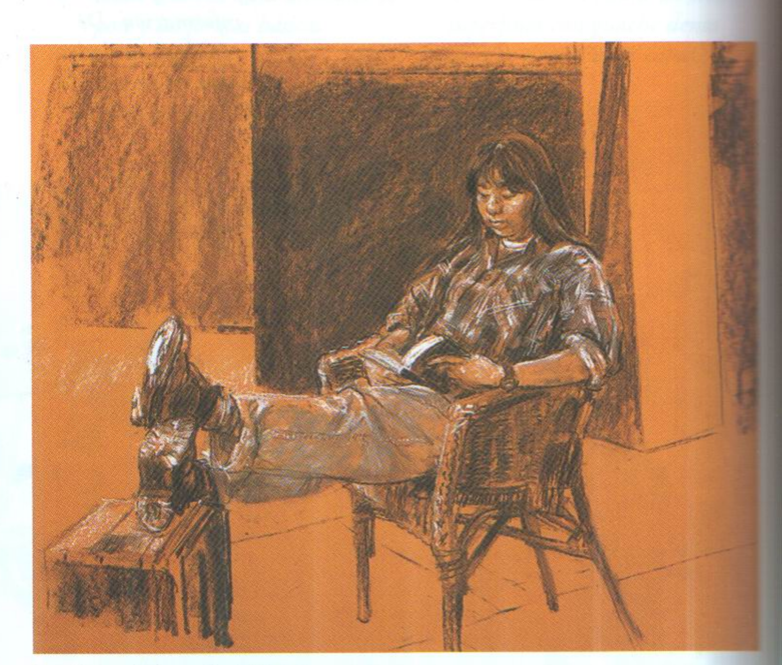
La combinación de tiza blanca con carboncillo crea una gama de grises. Ambos materiales permiten trabajar deprisa y cuando se usan con un papel tintado, que sirve como tono medio, originan efectos complejos.



1 *Comience esbozando el dibujo con un tono claro para calcular bien las dimensiones. De este modo, será más fácil introducir retoques al principio.*



2 *Use la tiza y el carboncillo desde el principio para establecer toda la gama tonal. Conforme vaya dibujando, observe las diferentes intensidades tonales.*



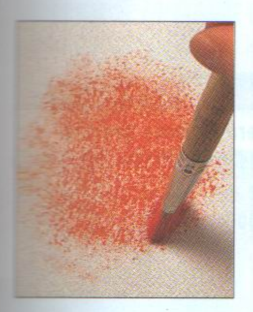
3 *La rapidez y flexibilidad que ofrecen estos materiales "blandos" permiten crear un efecto vivaz y vigoroso. Dado que los trazos de carboncillo se borran con facilidad, podrá realizar cambios radicales en cualquier momento.*

DESBASTAR, PUNTEAR, ROCIAR Y LEVANTAR PINTURA

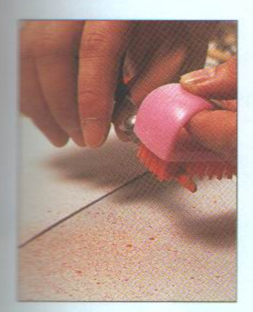
Estos efectos, realizados con cuidado, añaden interés a la obra. El desbaste es una técnica que consiste en aplicar dos o más aguadas al azar; el punteado crea zonas de pequeños puntos que originan texturas; el rociado produce bellos efectos de moteado y salpicado; y el levantamiento consiste en eliminar el color de una capa de pintura cuando aún está húmeda. Practique primero estos efectos sobre papeles viejos.



El desbaste consiste en aplicar una aguada al azar en el papel, como primera capa, y añadir una segunda aguada encima para aclarar o variar el efecto.



Para puntear unte las cerdas de un pincel duro con una cantidad de pintura que le permita crear puntos. Mantenga el pincel vertical y aplique la punta sobre la superficie.



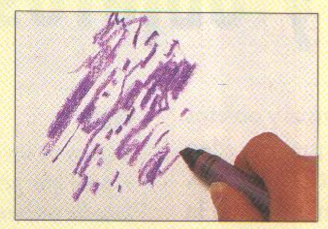
Para el rociado, tome un cepillo duro con pintura y frótelo con una regla o con la uña del dedo pulgar para crear una textura moteada al azar. Cubra las zonas que no desee rociar.



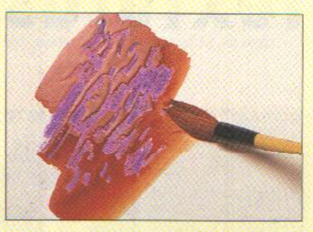
Para levantar una capa de pintura, déjela secar un poco, si no, ésta se volverá a meter en la hendidura y cubrirá de nuevo la textura del papel. Varíe la cantidad de pintura que levanta y la presión que ejerce.

TÉCNICAS DE ENMASCARADO

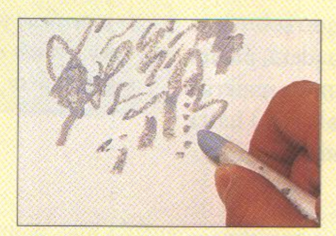
El enmascarado es una técnica que consiste en tapar algunas partes del papel y después aplicar una capa de pintura. De este modo, se pueden representar enseguida estampados complicados o reproducir diversos fondos y composiciones.



Puede usar ceras de colores o cera de vela para tapar el papel. Éstas resistirán una aguada de acuarela.



Puede aplicar una aguada justo después de realizar un dibujo con cera. Éste permanecerá impermeable a muchas capas.



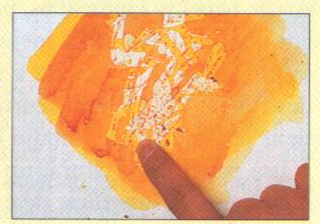
Los pasteles al óleo resisten aguadas de acuarela. Ofrecen más colores y más definición que las ceras, pero son menos permanentes.



Es fácil manchar los pasteles al óleo dada su consistencia. Pase el pincel con cuidado y no repinte encima.



La máscara líquida es otra opción para enmascarar. Cuesta verla sobre el papel, así que trabaje a contraluz.



Cuando la capa esté seca, retire la máscara con cuidado. Puede repetir el proceso para crear más efectos de enmascarado.



La cinta adhesiva también protege el papel. Córtela con un cúter sobre una alhomadilla. Retire la cinta con cuidado para no estropear el papel.



Para estampados complejos, dé una segunda capa a las zonas en blanco o enmascare de nuevo la zona deseada o todo el dibujo para dar otra capa.

Crear efectos con texturas y objetos



El uso de texturas y objetos insólitos, que pueden adquirirse sin coste alguno, da más originalidad a la obra. Por ejemplo, el frote o tomar una impresión de una textura sirven para reproducir ligeros relieves rápidamente. Coloque una hoja de papel suave y delgado sobre una superficie con textura, como madera, piedra o un tejido, y frote el papel con un material de dibujo blando (lápiz, grafito o cera) hasta que consiga la tonalidad deseada.

USAR PAPEL Y TEJIDOS

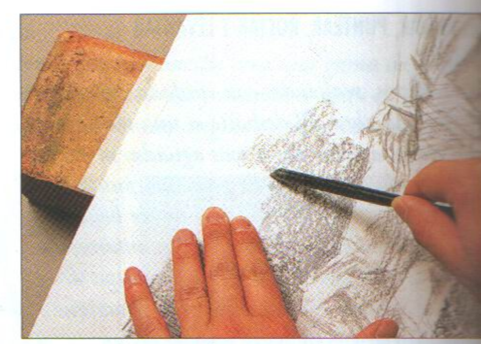
El *collage* es otra técnica para crear efectos especiales. No obstante, el papel de revista y de periódico pierden color y amarillean, así que use papeles libres de ácidos para obtener un trabajo duradero. Puede cortar trozos de papel ya coloreados, pero no "se cargue" la nueva obra. Es mejor apartarla un rato de la vista y volverla a mirar antes de destruirla. Un extremo cortado o rasgado tiene la vitalidad del dibujo de una línea y, si usa papel con textura, un tejido u otros materiales, la superficie de éstos definirá la forma. Asegúrese de que la hoja base es resistente y escoja un pegamento que soporte el peso del material del *collage*.

DIBUJAR CON CUALQUIER OBJETO

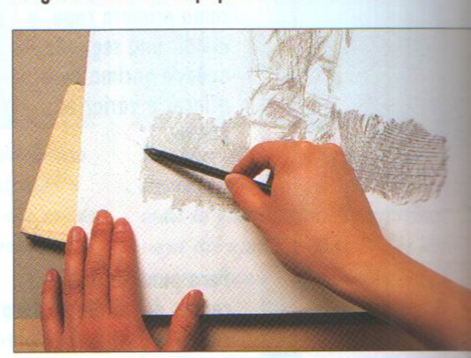
Se pueden crear muchos efectos con la ayuda de objetos poco convencionales. Dibuje con una ramita o un palo mojados en tinta negra, o use una esponja, un tejido u otro objeto para obtener resultados mágicos con los medios líquidos. Las hojas, plumas, flores y superficies similares se deben cubrir con un poco de jabón antes de aplicar la pintura y pegarlos a una superficie, ya que la capa de jabón evita que sus aceites naturales rechacen el material.

FROTE

El frote es un método rápido que permite añadir textura una vez se ha encontrado una superficie suave adecuada para frotar. Tenga cuidado con la escala de la superficie, ya que un trazo frotado refleja el tamaño de su fuente.



Mantenga los ojos abiertos y coleccione una varie-dad de texturas interesantes para crear efectos. Aquí la superficie de un ladrillo forma un peque-ño granulado en el papel al frotarlo encima.



Para representar la madera no tiene que usar madera fibrosa, ya que es muy grande y no estar en perspectiva. En vez de eso, use su textura par crear, por ejemplo, una pauta tonal.

FABRICAR HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Tome una pluma de ganso y fabrique una pluma con la ayuda de un cúter. Afile el extremo de una ramita para sacarle punta y coloque un depósito de tinta portátil. Use un cepillo de dientes viejo para hacer el punteado y realice aguadas rápidas con un trozo de esponja.



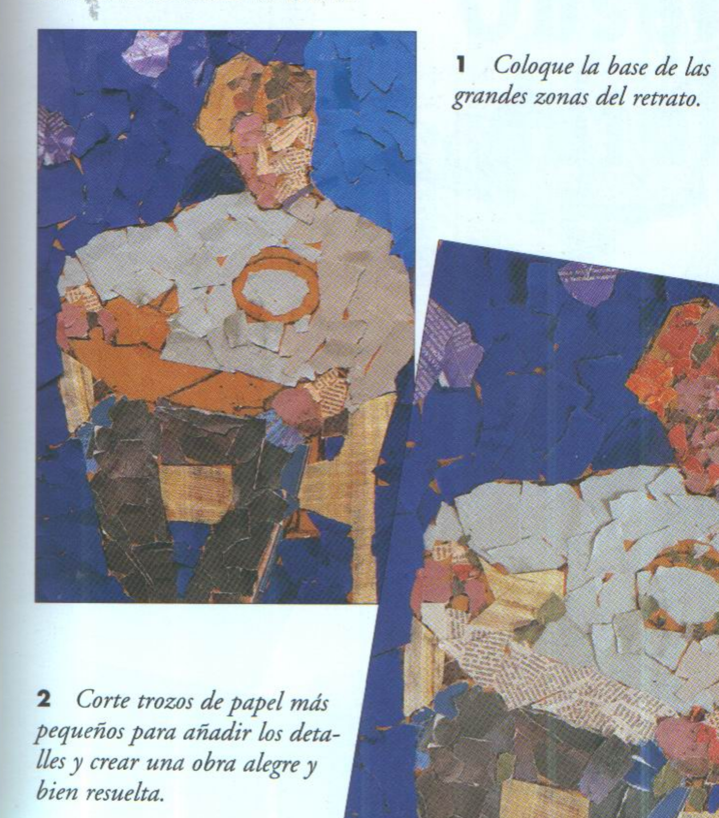
COMBINAR EL *COLLAGE* Y OTROS MEDIOS

Coloque materiales de collage *en cualquier sitio y en combinación con cualquier medio para mejorar un dibujo o para producir un efecto rápido y llamativo.*



ELABORAR EL *COLLAGE* DE UN RETRATO

Cuando recorte trozos de papel coloreado de periódicos y revistas para elaborar el collage *de un retrato recuerde que conseguir el tono correcto es tan importante como combinar los colores.*



1 *Coloque la base de las grandes zonas del retrato.*

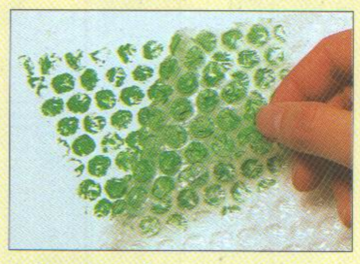
2 *Corte trozos de papel más pequeños para añadir los detalles y crear una obra alegre y bien resuelta.*

USAR OBJETOS

Cuando se usan texturas insólitas para aplicar materiales líquidos, como la tinta, la calidad de los trazos impresos se diferencia de la de los pintados. Busque algún objeto para usarlo de este modo.



Se pueden crear texturas bonitas y ambientales de manera inesperada con una toalla vieja. Elija cómo doblarla, cuánta pintura usar y la presión que deberá ejercer.

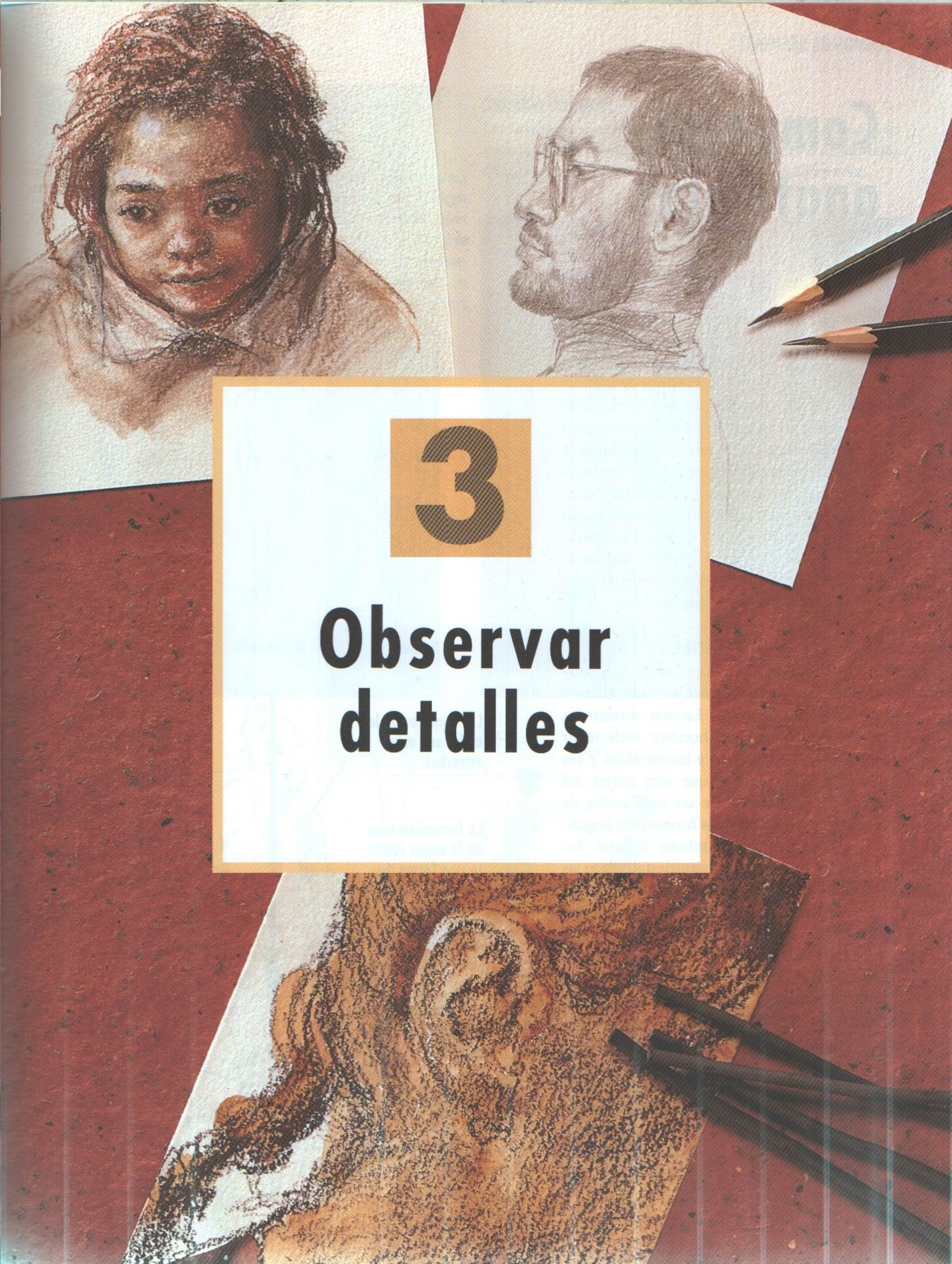


Utilice materiales para envolver y embalar, como cartón ondulado o plástico de embalaje, para crear efectos espectaculares. No obstante, compruebe antes que el dibujo puede contener la escala del material.



Los objetos más pequeños, como flores, hojas o plumas, se pueden identificar cuando se usan para aplicar pintura. Aprovéchelas para crear texturas básicas sobre las que pintar o úselas de relleno.


GERMANY
CASTELL
9000



3

Observar detalles

VÉANSE FICHAS DE CONSULTA PÁGS. 130–133

Comparar anatomías

OBSERVAR DETALLES

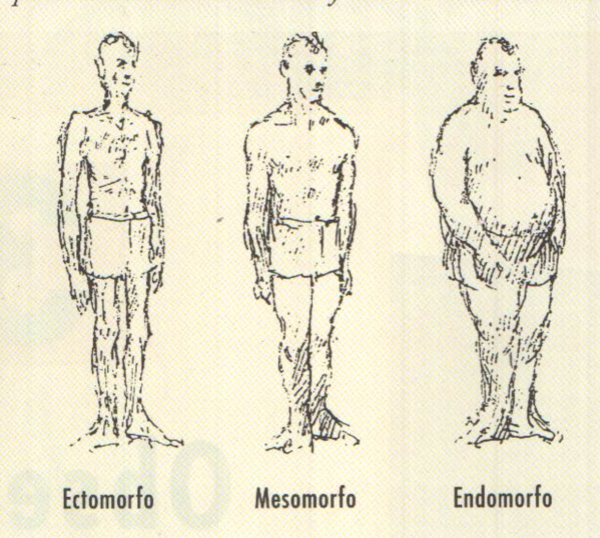
Normalmente, la altura de una persona adulta equivale aproximadamente a siete veces y media la longitud de su cabeza, y la distancia entre los extremos de los brazos extendidos es más o menos igual a su altura. Por supuesto, no todo el mundo tiene las mismas proporciones y, aunque las extremidades y el torso son básicamente cilíndricos, sus dimensiones y contornos presentan infinitas variaciones según la edad, el peso, la raza y el sexo. Para retratar bien esta diversidad humana tan fascinante, lo mejor es observar y reflejar tales diferencias siempre que sea posible.

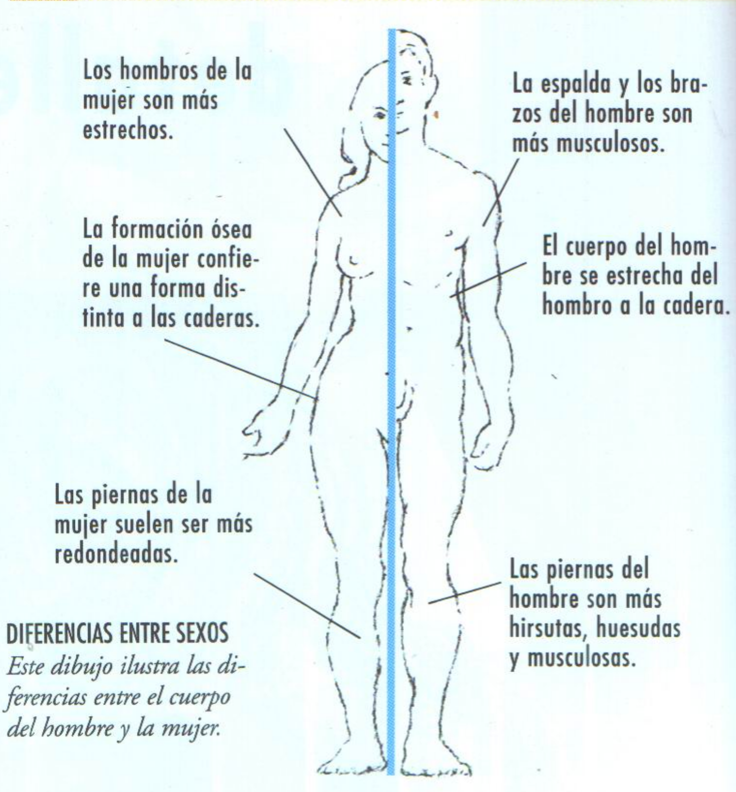
OBSERVAR LAS DIFERENCIAS

Puede percibir las diferencias de la anatomía al observar los elementos más obvios e incluirlos en la obra. Existen diferencias entre ambos sexos: el hombre suele tener los brazos más fuertes y las espaldas y los hombros más anchos que una mujer del mismo peso. Ésta suele ser más ancha de caderas y sus antebrazos forman un ángulo diferente. La edad también influye: los niños, en los que no se manifiestan tanto las diferencias entre sexos, se representan con una cabeza bastante grande y poca musculatura; y, aunque la altura de los adultos varía según la raza y el sexo, al envejecer, ésta disminuye. Con la edad, la piel se arruga y los músculos se atrofian, lo que deriva en una postura más encorvada. La disminución de la actividad física o una vida sedentaria varían la anatomía a cualquier edad, ya que la cintura se ensancha y los músculos de las piernas se reducen. Por el contrario, hacer ejercicio fortalece los músculos de distintas formas: la natación requiere flexibilidad y el fútbol o el boxeo exigen una complexión más robusta.

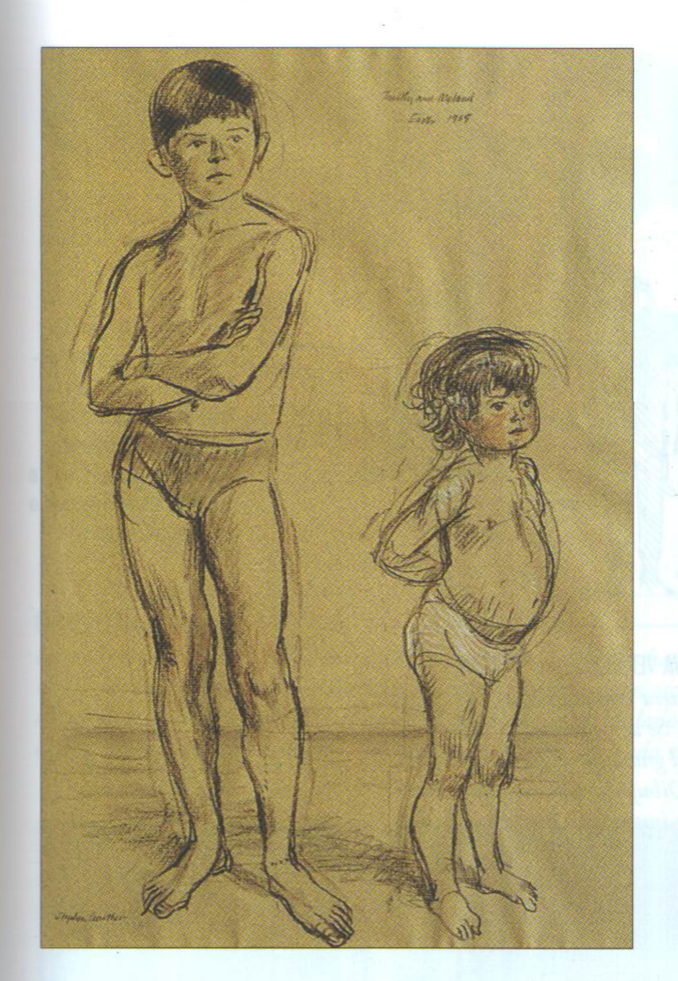
PRINCIPALES TIPOS DE ANATOMÍA

La anatomía cambia a lo largo de la vida y también varía según el sexo, la raza y la constitución física. En términos generales existen tres tipos de anatomía. Las personas ectomorfas son delgadas y, aunque coman en abundancia, no engordan. Los endomorfos son personas gruesas, con un cuerpo más voluminoso, que tienen tendencia al sobrepeso. Los mesomorfos suelen poseer una constitución atlética y una buena musculatura.



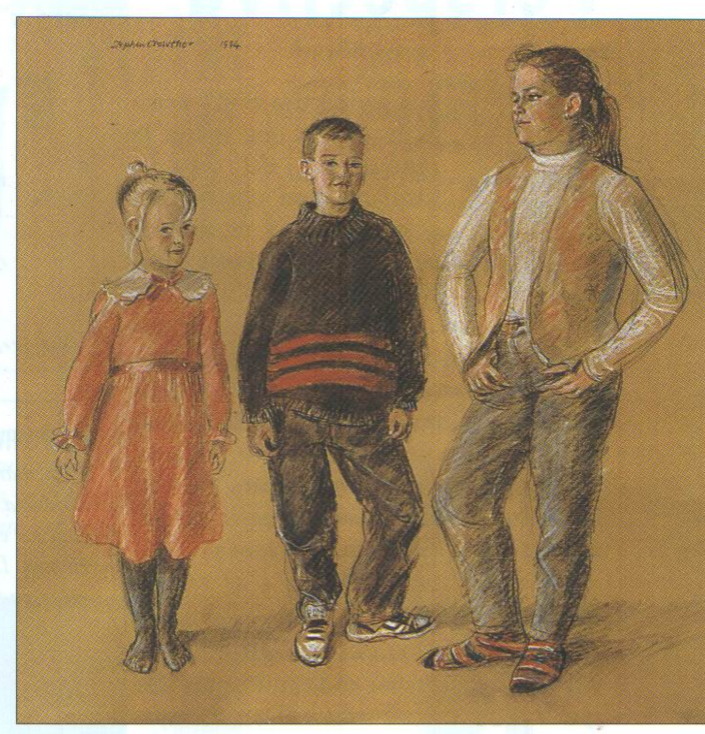


DIFERENCIAS ENTRE SEXOS
Este dibujo ilustra las diferencias entre el cuerpo del hombre y la mujer.



COMPARAR GRUPOS DE EDADES

Los cambios que se producen en el cuerpo durante el desarrollo otorgan un interés especial al estudio comparativo de los niños. Dibujar figuras infantiles permite plasmar las diferencias.





DIBUJAR CUERPOS EN MOVIMIENTO

Puede aprender más sobre la anatomía humana al realizar esbozos rápidos de gente caminando. Use un material rápido, como el pincel (véanse págs. 60–63), y prepare aguadas con antelación.

Perspectiva

OBSERVAR DETALLES

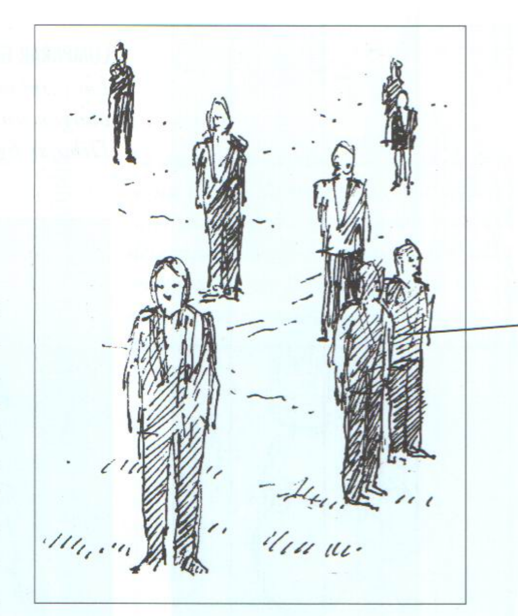
La perspectiva es el sistema de dibujo que refleja la profundidad del espacio. Mediante una observación detenida y una representación precisa, se puede mostrar bien el espacio y plasmar la profundidad por intuición, siempre que se usen los dos ojos. Nuestra visión en relieve permite hacer apreciaciones exactas de la distancia y la profundidad; por ello, al usar una foto como única referencia se obtienen dibujos planos. Los métodos para expresar la tercera dimensión son fáciles de aplicar, una vez se entiende cómo funcionan.

PERSPECTIVA VERTICAL

Dibuje personas grandes en la parte inferior del papel y pequeñas en la superior. Dado que la distancia real reduce el tamaño aparente, dará la sensación de profundidad. El dibujo de personas grandes sobre pequeñas refuerza esta idea, ya que la superposición de formas implica distancia.

PERSPECTIVA LINEAL

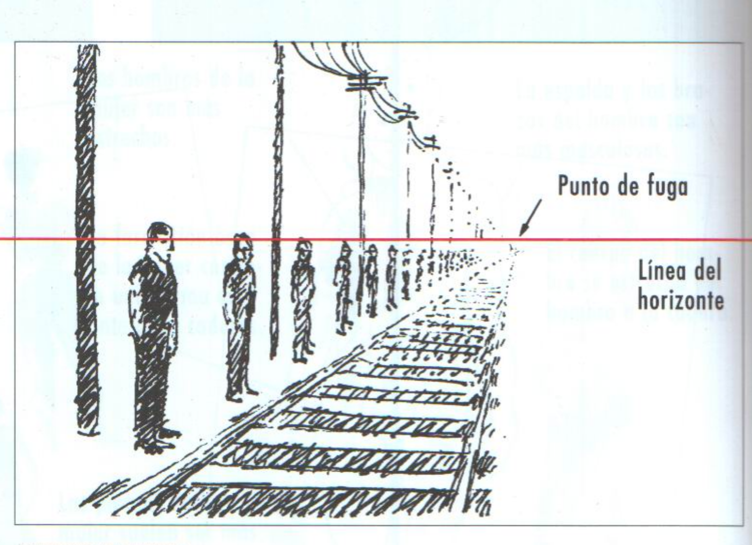
La perspectiva lineal necesita un punto de vista, por lo que deberá dibujar la línea del horizonte, a nivel del ojo. Sitúe un punto en la línea, que será el punto de fuga. Ahora dibuje a una persona cerca de una vía que se dirige hacia el punto de fuga. Todas las líneas horizontales que se alejan llevan a un punto de fuga –hacia arriba si están por debajo del nivel del ojo, como la vía, o hacia abajo, si están por encima–, así que recuerde cómo disminuye el tamaño con la distancia y reduzca el de las traviesas y los huecos de la vía conforme se pierden de vista. Esta perspectiva tiene un sólo punto; una carretera que se une en un ángulo a la línea del horizonte exige otro punto de fuga.



La superposición de figuras en la perspectiva vertical es otra manera de dar profundidad al dibujo. Ambas perspectivas se pueden usar deprisa o en movimiento.

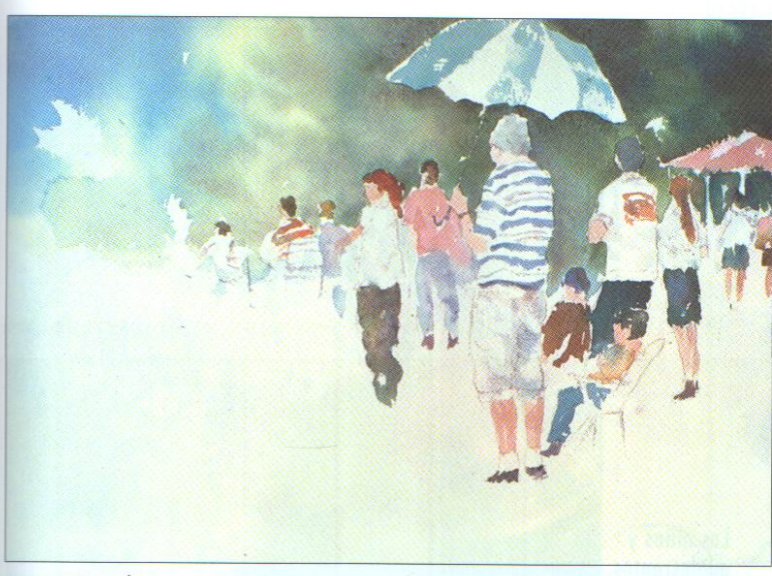
PERSPECTIVA VERTICAL

Es la manera más sencilla de mostrar la distancia. Se aprende con facilidad, sea cual sea el grado de habilidad o experiencia. Dibuje personas erguidas para crear una impresión de profundidad.



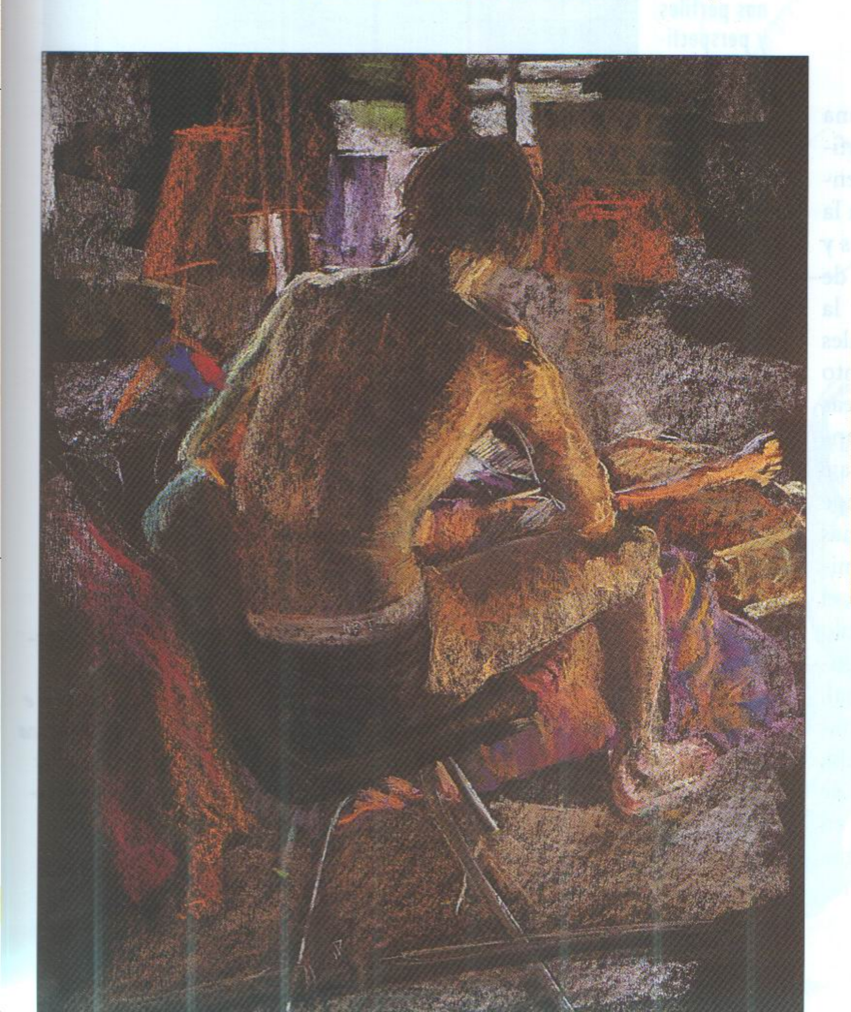
PERSPECTIVA LINEAL

En la perspectiva lineal de un sólo punto hay un único punto de fuga. En dibujos más complicados se pueden incorporar múltiples puntos de fuga.



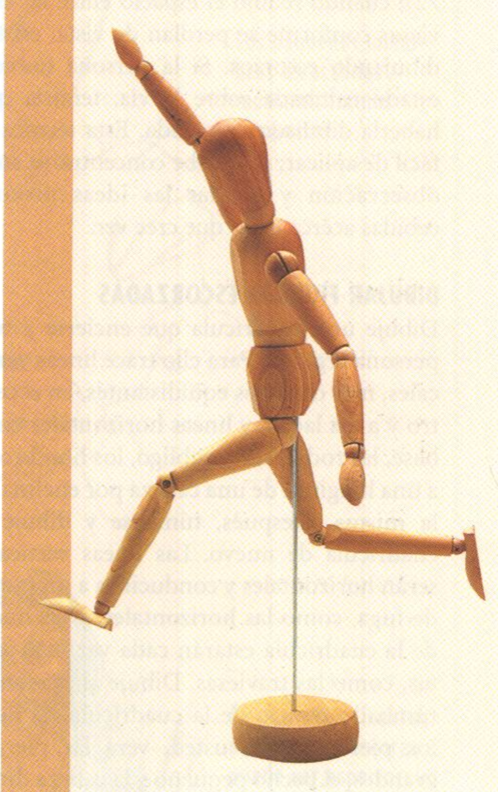
PERSPECTIVA AÉREA

La perspectiva aérea trata la mezcla de polvo y humedad que hay en la atmósfera y que modifica los tonos aparentes, haciendo que los colores oscuros que están alejados se vean más claros. Los objetos distantes parecen azulados, más fríos y claros; por lo tanto, elabore bien las mezclas de colores teniendo esto presente.



USAR UNA MAQUETA PARA HACER PROYECTOS

Los artistas usan maquetas o maniquíes cuando no disponen de modelo, cuando es difícil o incómodo mantener una pose durante mucho rato, o cuando quieren probar poses para crear una composición. Las sencillas articulaciones de las maquetas (codo, muñeca, rodilla y pie) se mueven del mismo modo que las del cuerpo humano y se pueden manipular para representar posturas reales. No obstante, no tienen cara ni dedos, por lo que deberá copiar estos elementos de la vida real.



FONDOS Y COMPOSICIONES

Todas las composiciones, incluso la más generalizada o poco definida, se deben dibujar en perspectiva. Cualquier elemento visual que no presenta los principios básicos de la perspectiva puede hacer que el dibujo pierda credibilidad.

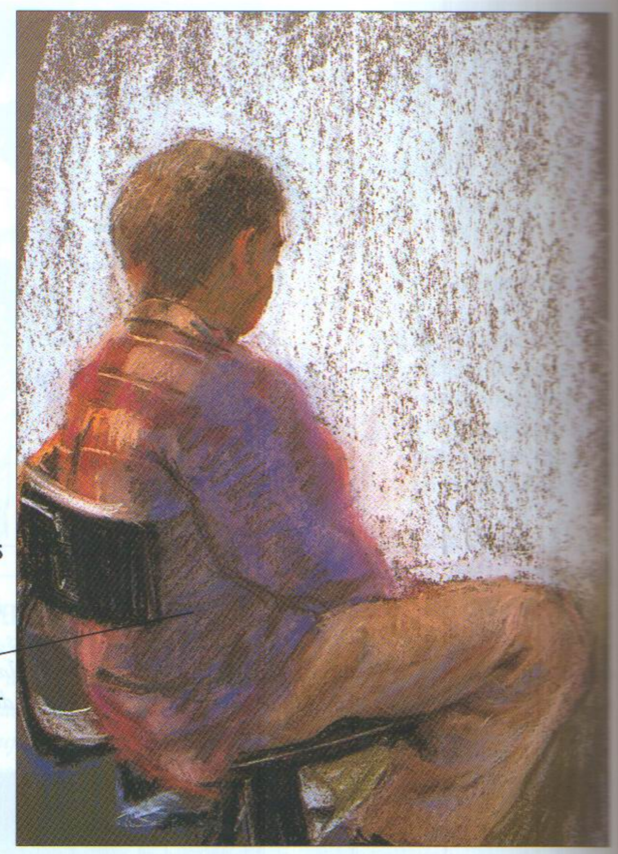
Escorzo

OBSERVAR DETALLES

El escorzo plasma la impresión de longitudes más cortas en un objeto que no se encuentra vertical respecto a la línea de visión. Este efecto apareció en el ejemplo de la vía (véase pág. 72); cuando redujo el espacio entre las traviesas conforme se perdían de vista, estuvo dibujando escorzos. Si la persona hubiese estado tumbada sobre la vía, tendría que haberla dibujado escorzada. Esta técnica es fácil de aplicar; sólo debe concentrarse en la observación y olvidar las ideas preconcebidas acerca de lo que cree ver.

DIBUJAR FIGURAS ESCORZADAS

Dibuje una cuadrícula que encierre a una persona erguida. Para ello trace líneas verticales, más o menos equidistantes, en el centro y a los lados, y líneas horizontales en la base, las rodillas, el ombligo, los hombros y a una longitud de una cabeza por encima de la misma. Después, túmbese y dibuje la cuadrícula de nuevo. Las líneas verticales serán horizontales y conducirán a un punto de fuga, como las horizontales, y las líneas de la cuadrícula estarán cada vez más juntas, como las traviesas. Dibuje al personaje tumbado dentro de la cuadrícula. Si tiene los pies cerca de usted, verá las piernas grandes, el pecho pequeño y la cabeza diminuta. Con la cabeza más cerca obtendrá el efecto contrario. Se debe hacer un cálculo minucioso para dibujar estas partes irregulares y mostrar una figura tridimensional. Para ello, lo mejor es observarlas directamente de la realidad. Si no tiene modelo, apoye el brazo que no use para dibujar, de modo que lo vea apuntando hacia usted en un espejo. Mientras que la anchura sigue siendo casi la misma, la longitud disminuye. Observe bien y dibuje.



Los niños y adolescentes con una estructura ósea en desarrollo ofrecen buenos perfiles y perspectivas semigiradas.

PERSPECTIVAS SEMIGIRADAS
No caiga en la tentación de dibujar más de lo que ve. En este dibujo, las facciones se desvanecen y exagerarlas originaría un perfil que no se correspondería con la realidad.



ENFOQUE LITERAL
Represente exactamente lo que ve. Por muy extraña e ilógica que parezca la postura, ésta es su verdadera apariencia.



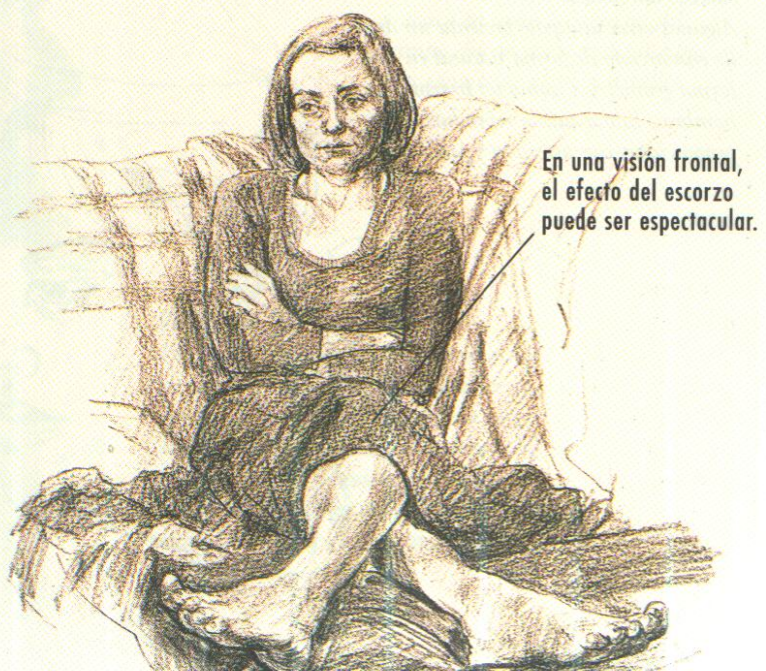


DIBUJAR A UN RECIÉN NACIDO

El reducido tamaño de un recién nacido permite que los escorzos se vean mejor. No agrande las facciones, ya que si lo hace éstas perderán sus proporciones.

OBSERVAR POSES ESCORZADAS

Deje que el modelo adquiera una pose cómoda y acepte el desafío de dibujar las extraordinarias formas que ofrece una perspectiva escorzada. Dibuje cada forma tal como es; de este modo creará la impresión tridimensional con exactitud. Tenga cuidado y no "normalice" las formas curiosas, ya que cambiarlas sólo producirá figuras extrañas. En esta ocasión, dibuje lo que ve, no lo que sabe que debe haber.



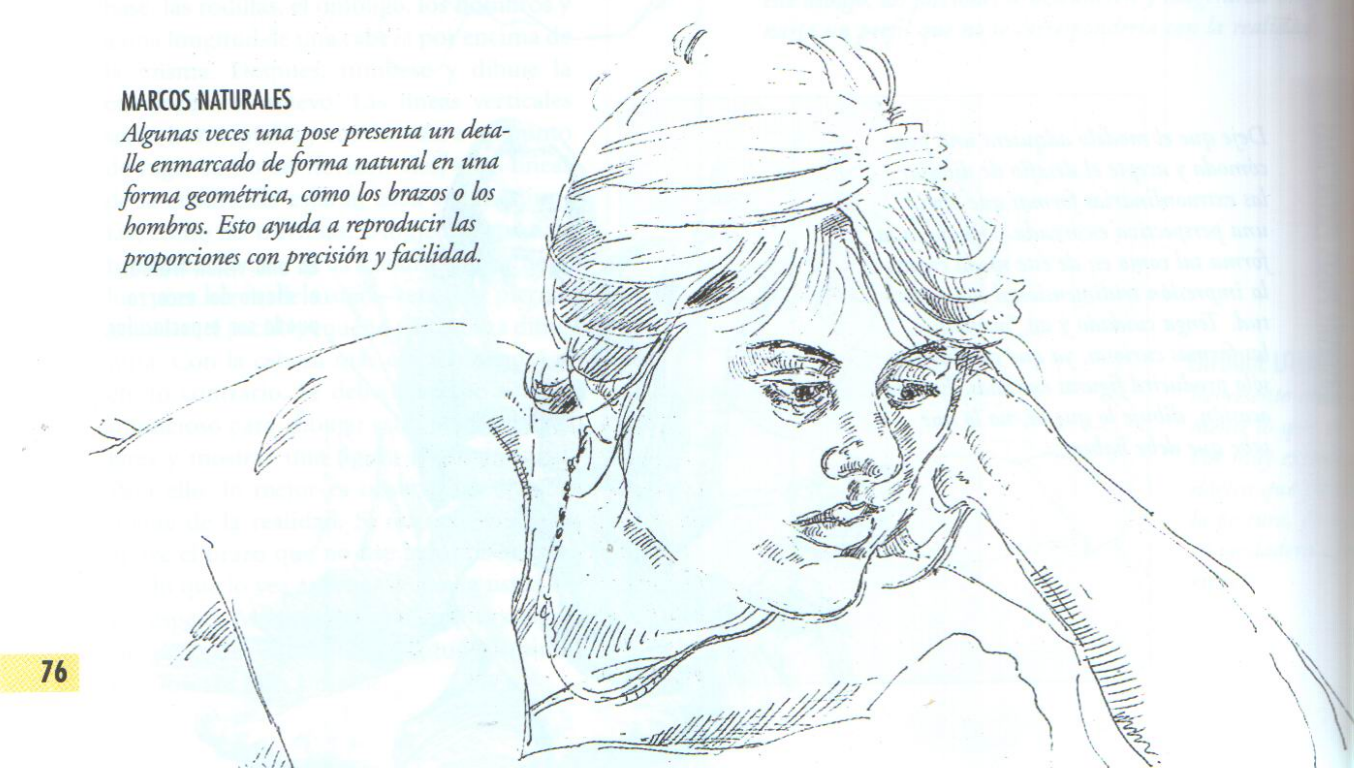
Rasgos humanos

OBSERVAR DETALLES

Al igual que la anatomía, los rasgos humanos varían mucho según la edad, la raza, el sexo y el tipo de constitución. Por ejemplo, en los endomorfos, las articulaciones óseas, como hombros, rodillas y codos, se aprecian menos que en los ectomorfos. Asegúrese de que la rodilla es más ancha que el codo, ya que es una articulación más grande. Observe el porte de la cabeza sobre el cuello; éste debe reposar entre las clavículas por debajo de la línea del hombro. Aunque algunas prendas voluminosas oculten el torso, el viento o la gravedad definirán su contorno; trate de dibujar un volumen que represente la solidez del tórax. Los hombros tienen perfiles flexibles con movimientos circulares; no reduzca la distancia entre la axila y el hombro, porque si no el brazo aparecerá medio cortado. Los brazos y las axilas levantados se dibujan mejor tras observar de manera minuciosa los cambios tonales que muestra la forma cóncava, y las zonas carnosas se pueden definir del mismo modo para revelar formas convexas. Recuerde que el escorzo influye en todos los detalles, sobre todo cuando un miembro se ve en ángulo recto.

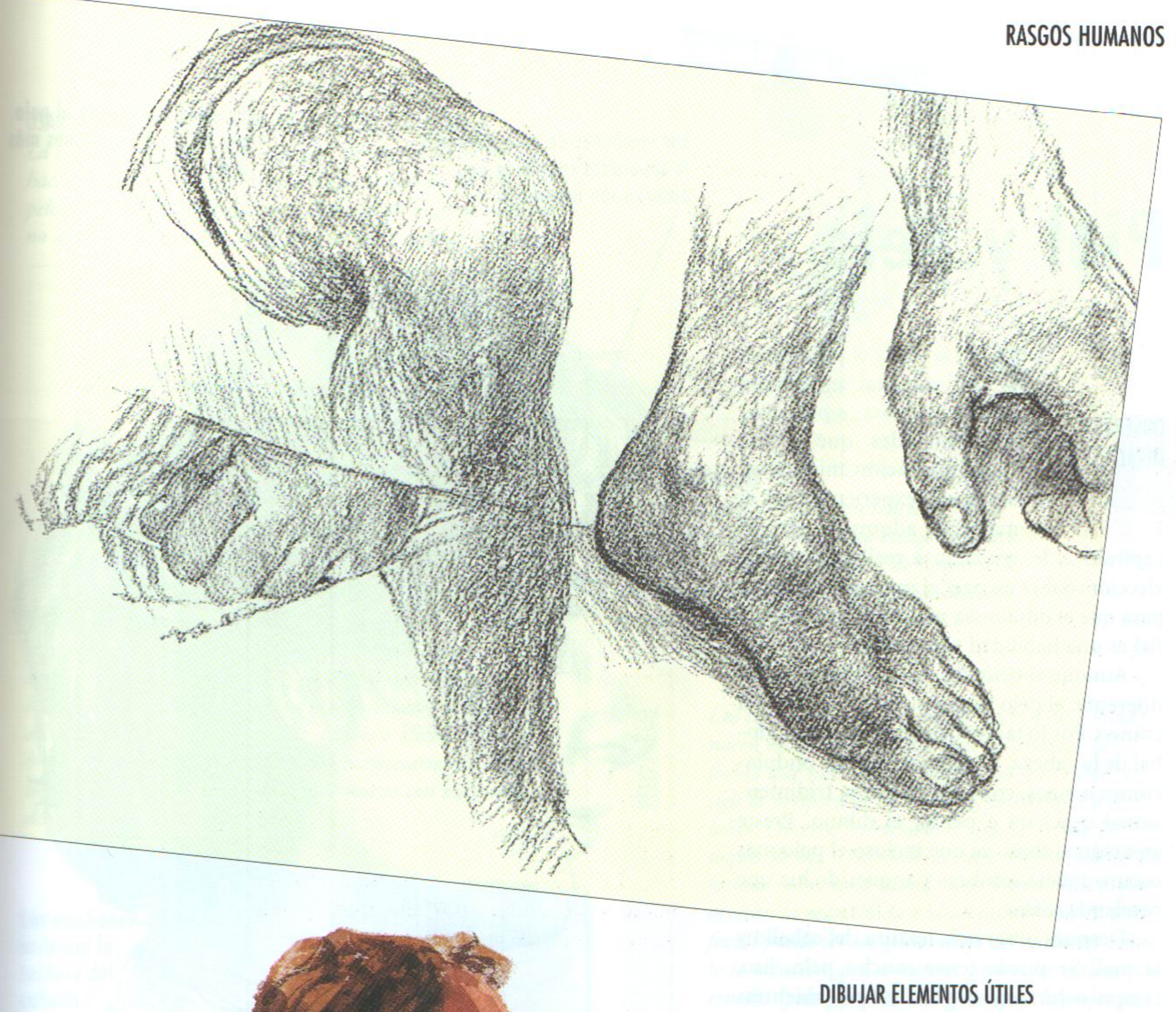
REPRODUCIR LOS CONTRASTES

Realice un dibujo de sí mismo o de un modelo para mostrar el contraste de rasgos. En una persona se pueden ver rasgos tensos o relajados, angulosos o redondos, y duros o suaves. A partir de ahí, realice dibujos que reflejen la personalidad y el estado de ánimo del modelo a través de la postura, el lenguaje corporal o una característica especial. Estudie también el movimiento. La manera de andar, por ejemplo, puede expresar muchos rasgos de una persona.



MARCOS NATURALES

Algunas veces una pose presenta un detalle enmarcado de forma natural en una forma geométrica, como los brazos o los hombros. Esto ayuda a reproducir las proporciones con precisión y facilidad.



DIBUJAR ELEMENTOS ÚTILES
Aunque es preferible dibujar figuras humanas completas para adquirir práctica en todos los aspectos del retrato, dispóngase a realizar estudios rápidos de algunos detalles.

ESTRUCTURA SUBYACENTE
Un cuerpo delgado muestra gran parte de la estructura muscular y ósea. Si el modelo está semigirado, el cuello surge en un pequeño ángulo de la clavícula. El hombro más próximo a nosotros presenta una forma redondeada y se ve entero, mientras que el otro apenas es visible, debido al escorzo.

Piel y pelo

OBSERVAR DETALLES

Para la piel y el pelo escoja un material apropiado que le permita representar las cualidades que desee. Una observación minuciosa, unida a la experiencia con el material adquirida en el capítulo 2, le ayudarán a realizar la mejor elección. Saber escoger el material adecuado para que el dibujo sea más sencillo, rápido y fiel es una habilidad primordial.

Aunque el peinado, corte o recogido sea diferente, el pelo siempre sigue la forma del cráneo. Por lo tanto, considere la forma global de la cabeza. Al dibujar trenzas, ondulaciones o rizos, conserve la forma tridimensional o echará a perder el dibujo. Preste atención al tono, ya que incluso el pelo más oscuro refleja sombras y toques de luz que revelan la forma.

Después observe la textura del cabello y la piel. Se puede tener mucho pelo, liso, crespo o hirsuto, o poco y fino, mientras que la textura de la piel varía según la edad, la raza y el sexo. Verá que incluso hay diferencias en la misma cara, tal vez una frente lisa, unos pómulos flácidos y unas pequeñas arrugas al reír. Cada uno de estos elementos requiere un trazo descriptivo.

COLOR

Use materiales fáciles de mezclar, como pasteles y acuarelas, para dar color, pero tenga cuidado al realizar las mezclas. Los colores de la piel pueden ser complejos. Algunos materiales proporcionan "matices de la piel" caucásica, pero no es efectivo, ya que ninguna piel es completamente rosa, pues las sombras pueden ser azuladas o verdosas. Tampoco es realista utilizar un sólo color oscuro para representar la piel negra o morena. La luz y el entorno también influyen en el color.



DIBUJAR EFECTOS LUMINOSOS

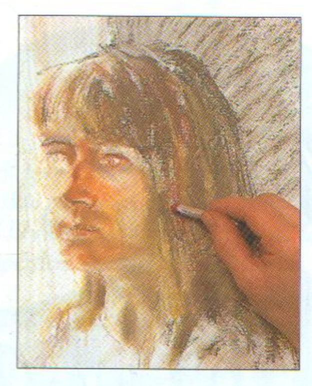
No siempre es necesario pintar el pelo de color oscuro, puesto que las sombras proyectadas ya muestran la forma. Si decide sombrear el cabello, observe bien y refleje cualquier variación tonal.

USAR PASTELES PARA LOS DETALLES DE LA PIEL Y EL CABELLO

La claridad, rapidez y posibilidades de mezcla de los pasteles hacen de ellos un material expresivo para dibujar la piel y el pelo. No obstante, trabaje con los pasteles de manera uniforme y no aplique demasiadas capas, ya que sólo enturbiará el color.



1 *En las primeras fases, que sirven para establecer la forma y la estructura, use un sombreado para dibujar los colores vivos y brillantes que se ven en las zonas de sombra cuando se trabaja a contraluz.*



2 *Una vez haya reflejado las proporciones y dimensiones del modelo con precisión, refuerce los colores o efectúe los retoques necesarios dibujando de nuevo con más intensidad.*

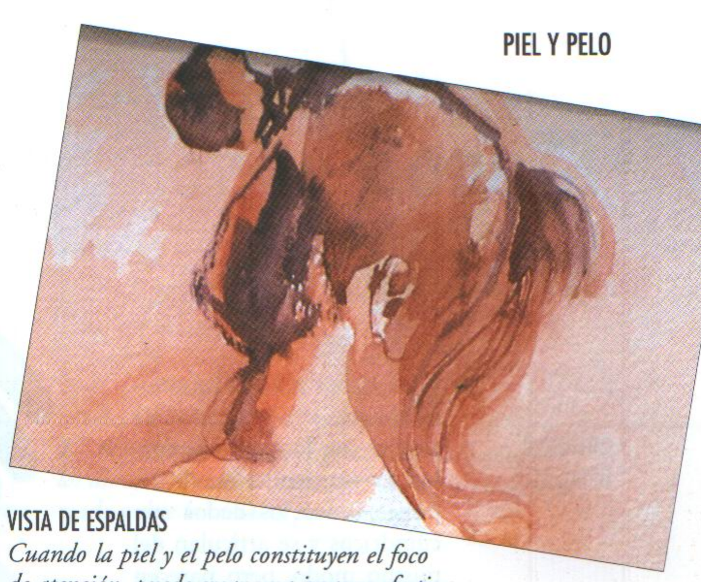


Los mechones insinúan la textura del cabello.

Gran contraste de zonas de luz y sombra.

La forma se define por el tono y el color.

3 *La incorporación de los últimos detalles y de la intensidad tonal refuerza la luminosidad de la piel y el pelo en las zonas sombreadas, y ayuda a representar sus tonos oscuros.*



VISTA DE ESPALDAS

Cuando la piel y el pelo constituyen el foco de atención, puede crear una imagen efectiva tratando los elementos grandes de forma sencilla y añadiendo los detalles con variaciones de tono y color.

PELO FACIAL

Las cejas, la barba y el bigote, sean o no poblados, nacen en la cara, así que trate de apreciar la forma que hay debajo, aunque no sea visible, y siga la perspectiva de la frente, la barbilla o el labio. Observe los elementos visuales, como los toques de luz o las sombras, que pueden revelar las formas, sobre todo cuando una barba o un bigote ocultan la mandíbula o el labio superior. El pelo facial puede ser un gran reflejo del carácter; préstele la atención que se merece, pero evite realizar un estudio "pelo por pelo". Al principio, lo mejor es representar la barba, el bigote y las cejas con un volumen que refleje el tono y el contorno. Una vez haya conseguido el efecto general, escoja qué parte dejar como volumen y qué detalles añadir. Al dibujar las cejas puede representar la dirección del crecimiento del pelo. Esto también se puede indicar resaltando unos pelos en la barba o el bigote que reflejen la luz.



Al dibujar una barba o un bigote, describa la dirección de su crecimiento mostrando algunos pelos vistos de perfil. No trate de dibujarlos todos.

VÉASE FICHA DE CONSULTA PÁGS. 134–135

Manos y brazos

OBSERVAR DETALLES

Las manos reflejan las emociones y el estado de ánimo, por lo que es importante comprender su forma física. Todos los dedos son cilíndricos y se articulan del mismo modo, pero parecen difíciles de dibujar porque cada uno se mueve de manera independiente y crea sus propias formas. No obstante, su variedad de movimiento es limitada: están rectos o curvados, según sostengan o aprieten algo o lo señalen. Los brazos, en cambio, son más fáciles de dibujar, ya que todo consiste en observar bien su longitud. Preste atención a las variaciones individuales y a las partes más planas cercanas a la muñeca, sobre todo en el caso de las personas más corpulentas.

APRENDER A CONOCER SUS MANOS

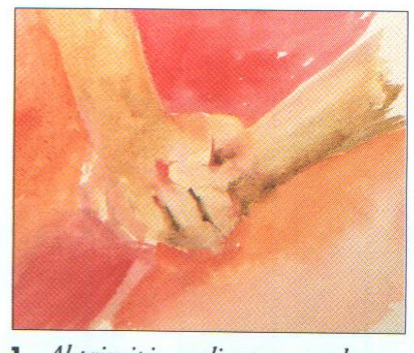
Examine sus manos para familiarizarse con ellas. ¿Son estrechas o anchas?, ¿finas o regordetas?, ¿pequeñas o grandes? ¿están agrietadas? Para mostrar su forma, coloque plana la mano que no usa para dibujar bajo una luz y dibújela con sus sombras. Después cierre el puño y dibuje su perfil triangular, junto con el pulgar, con un nudillo más grande y bajo. Abra la mano de nuevo y observe cómo se estrecha la palma conforme se acerca a la muñeca, que constituye una unión flexible con el brazo. Realice varios dibujos de la mano en diversas posiciones, observe las relaciones entre los dedos y sus características. Una vez haya establecido las proporciones y el volumen de la mano, añada los detalles, como pliegues, pelos, venas y uñas. El dibujo de un reloj o de uno o varios anillos ayuda a describir los contornos. Al retratar a otra persona, observe si las manos están entrelazadas y sea consciente de su tamaño respecto del resto de su cuerpo.



ESTUDIOS DE LA MANO
Los dibujos realizados con lápiz o grafito le proporcionan la posibilidad de describir la sutileza de los cambios tonales de las manos en posiciones diferentes. Represente los cambios de transición de forma gradual.

MANOS ENTRELAZADAS

Hasta que no adquiera suficiente experiencia dibujando manos entrelazadas, deberá introducir cambios y retoques mientras trabaja. Escoja un material fluido, como el guache, que le permita hacer esto con facilidad.



1 *Al principio, realice trazos sueltos y deje sitio para los retoques. Dibuje con total libertad y aplique el material sobre la superficie mientras esté húmeda.*



2 *El poder cubriente del guache ayuda a redefinir los dibujos. Continúe hasta que la forma quede plasmada y deje los detalles para después.*

ESTUDIOS RÁPIDOS

Para los estudios rápidos de las manos en determinadas posiciones, realice trazos con pintura al agua por medio de un pincel.

REPRESENTAR LA LUZ

No sobrestime ni conceda demasiada importancia a los reflejos de luz que se puedan ver en las zonas sombreadas de la muñeca o los dedos.

MANOS DE BEBÉS

Dibujar las manos de un bebé que está durmiendo ofrece la posibilidad de mirar con detenimiento las pequeñas proporciones y los detalles, algo difícil de hacer cuando el niño está despierto.

VÉASE FICHA DE CONSULTA PÁGS. 136–137

Pies y piernas

OBSERVAR DETALLES

Para dibujar las piernas y los pies, fíjese bien en sus proporciones y compárelas con las del resto del cuerpo. No cometa el error de dibujar las piernas del mismo tamaño que los brazos, pues éstas son más grandes, ya que deben soportar todo el peso del cuerpo, y los músculos también son mayores. Asimismo, los pies son más largos y parecen más sólidos e importantes que las manos por el arco óseo y los dedos del pie, de reducido tamaño respecto de los de las manos. El tobillo es una articulación más grande y robusta que la muñeca. Si tiene esto presente y realiza comparaciones continuas conforme dibuja, evitará cometer errores y sus representaciones serán exactas.

ESTUDIO DE LOS PIES

Para aprender a dibujar piernas y pies desnudos, sea usted su propio modelo. Apoye un espejo y observe sus piernas y sus pies. A no ser que el pie tenga un arco caído, tiene que ver un empeine creciente que llega hasta el tobillo, que presenta unos huesos salientes a los lados. Dibuje las dimensiones correctas del dedo gordo y de la anchura del pie ya que, de no hacerlo, parecería una aleta. Preste atención también a los dedos de los pies. Éstos tienen la misma forma circular que los de las manos, pero son más cortos. Siga observando todo el pie para hacer la perspectiva, y actúe del mismo modo si usted o su modelo están calzados. La forma de los zapatos suele ser muy diferente a la de los pies.



PIERNAS Y PIES EMPAREJADOS
Si los pies y las piernas están juntos, dibújelos en perspectiva y relacionados entre sí, en lugar de dibujar cada uno como si se tratase de un elemento independiente. Véalos como una forma compuesta y observe sus respectivas dimensiones.

Los zapatos forman una curva y obedecen a las leyes de la perspectiva.

PIES DESNUDOS Y SANDALIAS

Cuando se dibujan pies desnudos o con sandalias, hay que representar la forma de los dedos y de sus nudillos, así como el tamaño de las uñas.

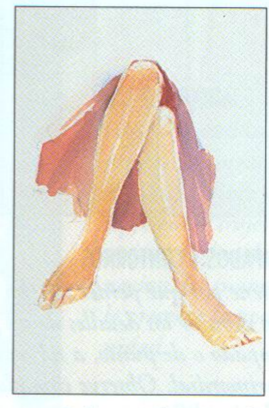


PIERNAS ESCORZADAS

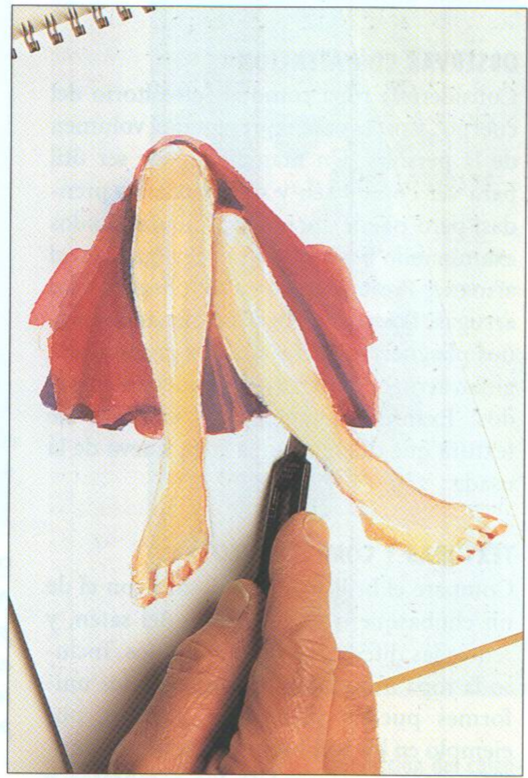
Aunque presenten un escorzo muy marcado, las piernas no son difíciles de dibujar, siempre y cuando recuerde que sólo la longitud parece menor, mientras que la anchura permanece invariable.

PIERNAS CRUZADAS

Las piernas cruzadas presentan formas y ángulos complicados. Use un material como el guache, que le permita introducir retoques con facilidad.



1 *Si los muslos se ocultan bajo una falda, céntrese en la parte inferior de las piernas como un todo y use el espacio negativo para representar las dimensiones.*



2 *Para ganar confianza, esboce las formas básicas con una aguada y añada los detalles después con trazos vigorosos e intensos. Raspe los errores con cuidado con la ayuda de un cúter.*

Ropa

OBSERVAR DETALLES

Las prendas de vestir sirven para protegerse de las condiciones atmosféricas y mantener el calor del cuerpo. Asimismo, son el reflejo inmediato de la imagen que queremos dar de nosotros mismos. Si realiza un estudio de la ropa en los dibujos, podrá plasmar mejor la personalidad del modelo. Por ejemplo, la ropa es una buena indicación del clima. Para dar una sensación de frío, dibuje a su modelo envuelto en un abrigo; para mostrar que hace calor, dibújelo con pantalones cortos y camiseta de manga corta.

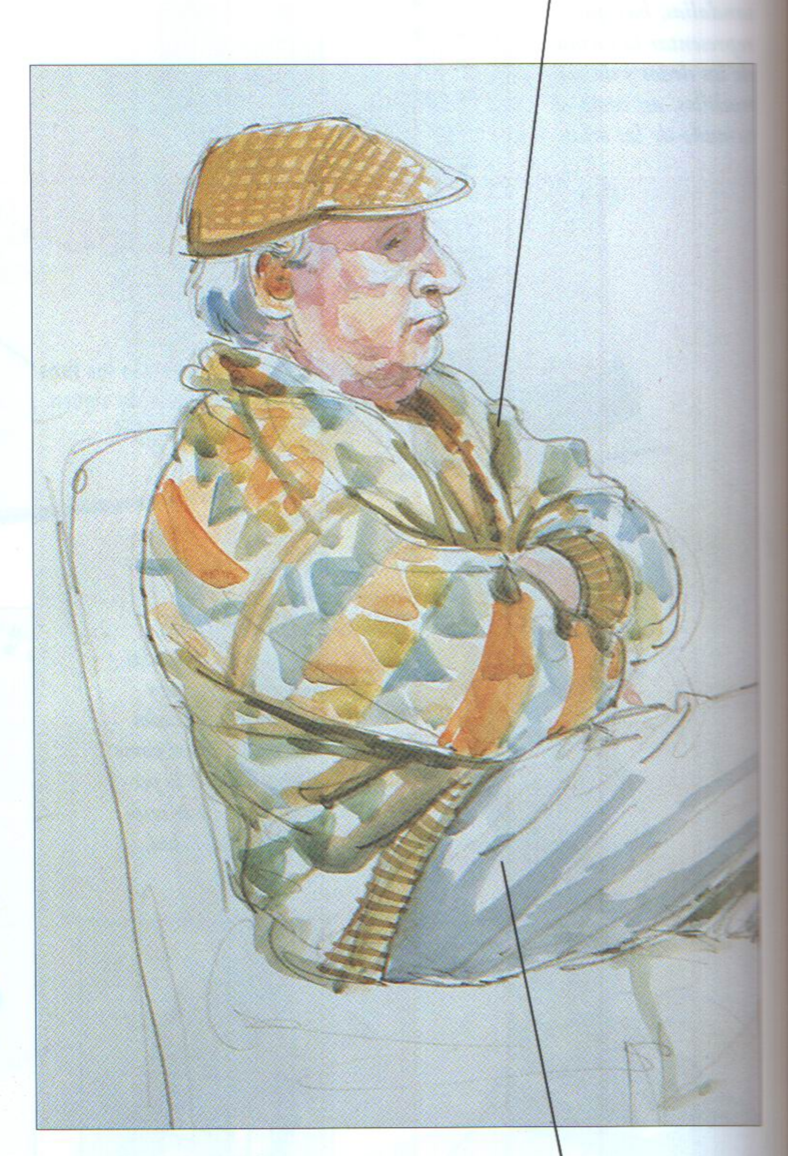
OBSERVAR CON ATENCIÓN

Considere la ropa como el "envoltorio del cuerpo" y úsela para representar el volumen de la persona. Un maniquí puede ser útil para ver cómo caen y se fruncen las prendas, pero puede aprender a dibujar tejidos examinando la ropa que tiene colgada en el armario. Preste atención a los pliegues y las arrugas. Los tejidos ligeros forman pequeños pliegues, mientras que los gruesos originan arrugas grandes o bien quedan holgados. Examine los pequeños cambios de textura que diferencian la ropa nueva de la usada.

TEXTURAS Y COMPLEMENTOS

Compare el brillo del tisú de oro con el de un chubasquero mojado, o el del satén, y refleje las diferencias en sus dibujos. Incluso la ropa impersonal de trabajo y los uniformes pueden incorporar plástico, por ejemplo en los sombreros, o metal, en complementos y placas. Use los sombreros y pañuelos como características especiales. Al dibujar en el exterior, incluya objetos como bolsas, paraguas o una pala, ya que éstos pueden unificar una pose.

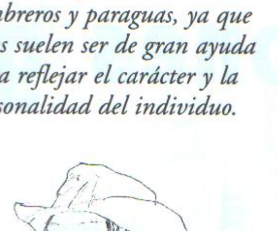
Al dibujar, puede simplificar los estampados complicados siempre y cuando su versión presente los mismos contornos y la misma perspectiva.



ESTAMPADOS Y CONTORNOS

No tiene por qué perder mucho tiempo en dibujar los detalles de un tejido estampado o de punto, a no ser que sea primordial. Observe cómo los puede simplificar.

Use la dirección de los pliegues de la ropa para describir la forma. El tamaño y la profundidad reflejarán el peso de la prenda.





COMPLEMENTOS
No desaproveche la ocasión de incluir complementos, como sombreros y paraguas, ya que éstos suelen ser de gran ayuda para reflejar el carácter y la personalidad del individuo.



MOSTRAR UN ESTILO PERSONAL
Las prendas de vestir suelen reflejar la personalidad del modelo. Por ello, pueden ser elementos clave para dibujar retratos. Úselas como una marca precisa del carácter.

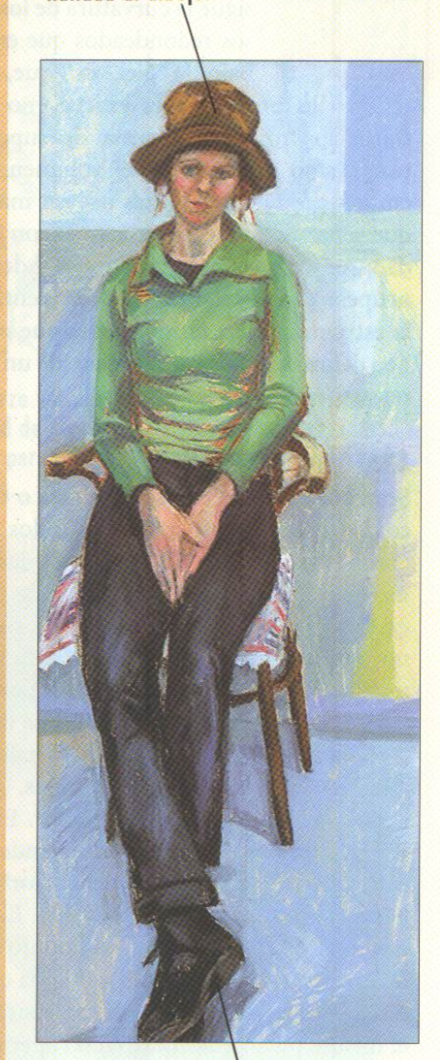


TRAJE REGIONAL
Captar peculiaridades es muy importante en el dibujo. Trate de representar trajes históricos, regionales o nacionales cuando se le presente la oportunidad.

COMPLEMENTOS ÚTILES

Muchos objetos pueden constituir complementos. Un sombrero, un jersey viejo o unos zapatos a los que se les tiene cariño a veces forman parte de la persona. Estos elementos pueden hacer referencia a una etapa de la vida de alguien.

Si al modelo le gusta llevar sombrero, incluya uno para dar más personalidad al dibujo.



La elección del calzado es muy personal y puede dar mucha información sobre un individuo.

Cara: proporciones generales

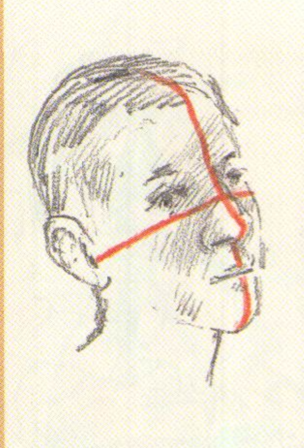
OBSERVAR DETALLES

Para dibujar la cara preste atención al tamaño de los rasgos y a los espacios existentes entre ellos. La cara sigue la curvatura de los huesos redondeados que existen bajo la piel, así que, para reflejar las proporciones exactas, no debe trazar los rasgos en forma de superficie plana, sino centrarse en el volumen. Para empezar a dibujar cabezas use un material que le permita hacer correcciones con facilidad; realice un dibujo preliminar y después ocúpese de los detalles. Una vez identifique la estructura y las proporciones que el cráneo delimita, tendrá el esqueleto de un buen retrato, en todos los sentidos.

ANATOMÍA DEL CRÁNEO

Sean cuales sean los rasgos, la raza o el físico, los cráneos son similares. Todos están coronados por una forma abovedada, la mollera, que alberga el cerebro. Ésta puede estar oculta bajo el cabello, pero su contorno, visto desde arriba, es casi redondo, y más ancho por la parte posterior. Los huesos de la parte superior de la cara se unen a la mollera de forma rígida. Allí se hallan las cuencas de los ojos, las mejillas, o los pómulos, y la mandíbula superior. El arco superciliar, una zona ósea, se extiende en el extremo superior de las cuencas orbitales hasta la zona de debajo de las cejas. El margen inferior de las cuencas es el punto situado en el centro de la cara. Cuando la cabeza está nivelada, el margen inferior aparece en el mismo plano que el extremo superior del orificio de la oreja. No obstante, recuerde que al crear la perspectiva, si ladea la cabeza, tal vez incline y escorce este plano, por lo que debe observar las distancias de cerca a la hora de dibujar las orejas y los ojos.

ESTRUCTURA DE LA CARA

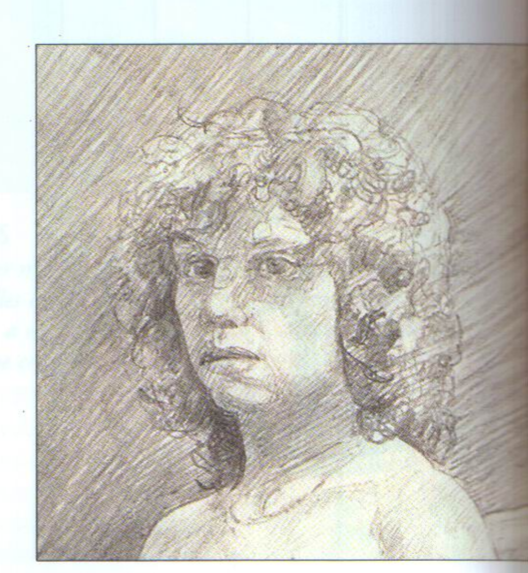


El conocimiento de los huesos y los músculos principales sirve para saber qué sostiene y mueve la piel, el pelo y la carne que se ven en la superficie. Realice una observación meticulosa para distinguir la estructura base de la superestructura carnosa que refleja el estado de ánimo y las emociones que definen la personalidad del individuo.



FACCIONES DIMINUTAS

La frente redonda y abovedada y las pequeñas facciones de los niños y los bebés requieren precisión para representar sus proporciones.



JÓVENES

Aunque la cara es más o menos simétrica, incluso las facciones más equilibradas no son totalmente regulares. Observe las irregularidades y represéntelas sin exagerarlas.

Las sombras definen y muestran mejor las proporciones.

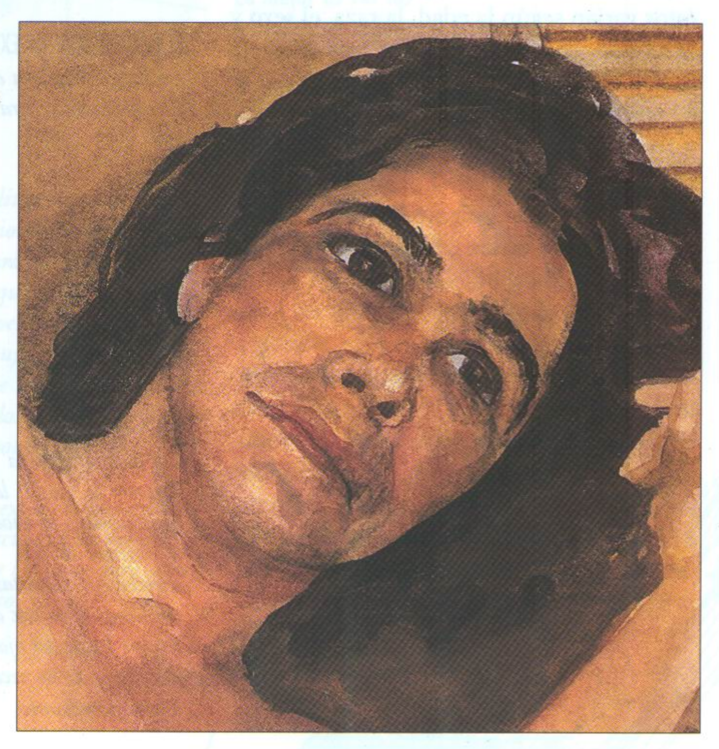
La vista posterior revela la presencia de facciones escorzadas.

Un rostro con facciones pequeñas conserva siempre las proporciones de la juventud.

El escorzo varía la longitud de las facciones, pero no su anchura.

Dibuje proporciones poco usuales, como una frente ancha, o una nariz grande.

PROPORCIONES EN PERSPECTIVA
Al observar la cara desde distintos ángulos, las proporciones varían. El escorzo puede ocultar una mandíbula o una frente prominentes y acentuar un elemento antes inadvertido, como una oreja.



RASGOS MARCADOS
Resulta bastante fácil identificar y representar las proporciones de un rostro de rasgos marcados o con intenso colorido. Un modelo con las facciones marcadas y oscuras es idóneo para adquirir experiencia en el dibujo de la cara.

VÉASE FICHA DE CONSULTA PÁGS. 138–139

Ojos

OBSERVAR DETALLES

Dada la naturalidad de mirarse a los ojos, en las primeras fases del dibujo se les suele prestar demasiada atención, lo que dificulta la composición del retrato. Lo primero es mostrar su estructura tridimensional. Para comenzar, escoja a una persona que esté durmiendo o a un amigo que pose con los ojos cerrados. De este modo evitará la distracción de la mirada del modelo y podrá estudiar toda la forma del globo ocular y del contorno de los ojos y las protuberancias óseas.

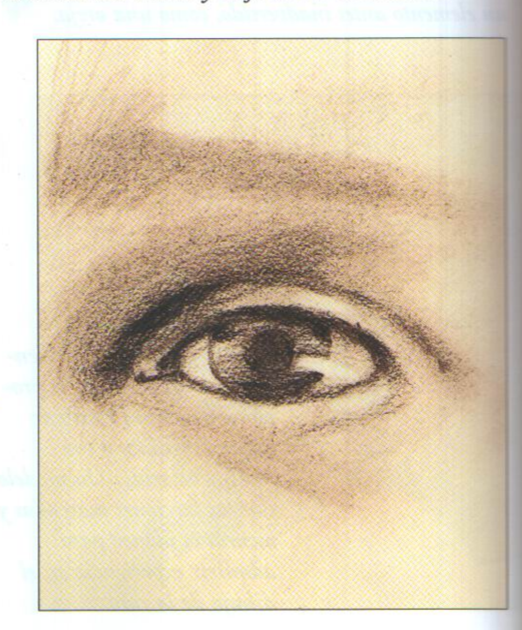
Realice un dibujo de perfil para ver la curvatura del globo y su situación en la cuenca del ojo. Observe las sombras, que le ayudarán a descubrir la forma, y compare las amplitudes diferentes de los párpados superior e inferior. Al igual que las cejas, éstos varían según la edad, la raza, el sexo y el estado de ánimo. El iris permanecerá oculto en parte por el párpado superior y, tal vez en menor medida, por el inferior.



EL OJO EN SU CONTEXTO
La mejor manera de estudiar la estructura del ojo es dibujarlo de perfil. El ojo se encuentra en la órbita del cráneo y la frente lo ensombrece.

ENFOQUE DEL CONJUNTO

Observe con detenimiento las posiciones de los iris y cómo varían con la perspectiva. Al ver ambos ojos, dibújelos como una pareja, ya que si los aborda por separado no parecerán un conjunto. Ocúpese de ambos al mismo tiempo y en relación con el conjunto de la cabeza. La posición de una luz reflejada en los ojos depende de la fuente luminosa, por lo que debe colocarla con cuidado para conservar el enfoque del conjunto. Mantenga también los valores tonales adecuados. Los toques de luz suelen ser pequeños, mientras que la sombra oscurece incluso el blanco de los ojos. Si una parte de la cara está más iluminada que la otra se observarán variaciones tonales.



VISTA FRONTAL
Los ojos reflejan la luz, por lo que, si la que ilumina al modelo procede de dos direcciones distintas, verá toques de luz a ambos lados del ojo. Asegúrese de no recalcarlos demasiado.

Use un pincel para representar deprisa las expresiones y la gama tonal de los ojos.

El globo se encuentra en la cuenca del ojo, bajo la ceja.

Los toques de luz en el párpado superior destacan su curva sobre el globo ocular.

El efecto de sombra del párpado superior y la luz del inferior se ven mejor de perfil.

Ambos ojos siguen la curvatura del cráneo.

DIBUJAR DESDE ÁNGULOS DIFERENTES

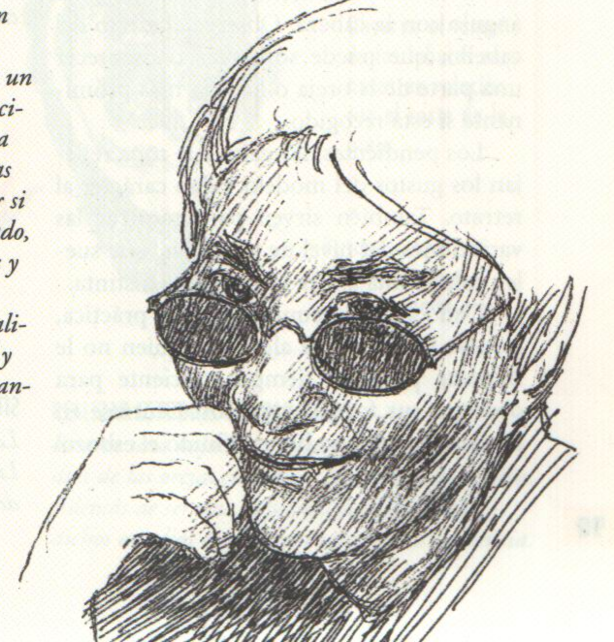
Dedique tiempo a estudiar los ojos de un amigo o un modelo. El dibujo de cada uno de ellos desde distintos ángulos mientras habla plasma los cambios de humor de la persona.

Lo mejor es ver las pestañas en relieve, junto a la piel, con los ojos cerrados.

LAS GAFAS COMO RECURSO PARA DIBUJAR

Las gafas pueden ser muy útiles, ya que facilitan la apreciación del ángulo de las cejas y la cabeza y proporcionan una unión visual entre los ojos, la nariz y las orejas. Para empezar, escoja un material con el que pueda hacer cambios y que se borre con facilidad, dibuje esbozos rápidos con trazos suaves, valórelos y vaya retocándolos. Una vez haya realizado el dibujo alrededor de las gafas, su trabajo adquirirá una cohesión que no podrá obtener si dibuja los detalles por separado. Represente los tonos con cuidado, ya que la sombra y el reflejo de la luz dan volumen a las gafas y revelan el espacio entre éstas y la cabeza.

Las gafas también pueden servirle para expresar la personalidad del modelo. Las de sol impiden el contacto con la mirada y dan un ligero aire de misterio, mientras que las de lectura agrandan los ojos y les confieren un mayor impacto.



VÉASE FICHA DE
CONSULTA
PÁGS. 138–139

Orejas

OBSERVAR DETALLES

Los artistas que restan importancia a las orejas, porque las consideran un aspecto del retrato poco importante o muy difícil de dibujar, pierden la oportunidad de imprimir carácter, ya que son unos rasgos distintivos. No son fáciles de dibujar, pero la clave para hacerlo bien es centrarse primero en los aspectos tridimensionales, en lugar de hacer un dibujo lineal, que crea un efecto plano. Escoja un material, como la creta o el carboncillo, que le permita realizar retoques con facilidad, y céntrese en las sombras o toques de luz que dan a las orejas una apariencia de volumen. Haga lo mismo para mostrar los pliegues internos y su separación del cráneo. Vea el conjunto de la estructura, con la oreja que se extiende en torno al orificio auditivo por el que se filtran los sonidos, con la parte más ancha encima del mismo y el lóbulo debajo.

ESCALA Y VOLUMEN

Recurra a la información directa para deducir la escala y volumen de la oreja, y su ángulo con la cabeza. Observe el efecto del cabello, que puede sombrear u oscurecer una parte de la oreja o hacerla más prominente si está recogido.

Los pendientes, las gafas y la ropa reflejan los gustos del modelo y dan carácter al retrato. También sirven para mostrar las variaciones del nivel de las orejas, que suelen estar a una altura ligeramente distinta.

Dado que se requiere mucha práctica, estudie las orejas de alguien a quien no le importe posar el tiempo suficiente para observar sus formas y planos. Céntrese en los detalles una vez haya definido el esbozo.



LAS OREJAS EN SU CONTEXTO
Las orejas pueden parecer extrañas cuando se ven aisladas, por lo que debe dibujarlas en su contexto. Use un material rápido, como el carboncillo, o una aguada de acuarela sobre pastel al óleo.

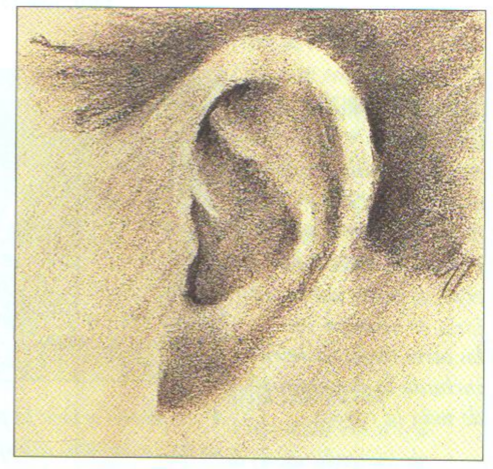




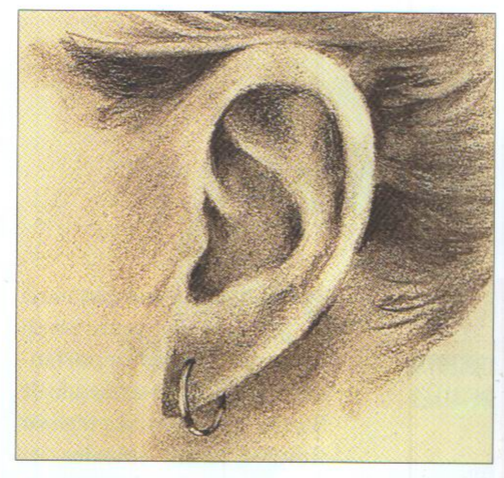
SITUAR LAS OREJAS
La parte inferior de la cuenca del ojo es el punto medio de la cara. Las orejas están alineadas con las cejas y el extremo de la nariz y deben avanzar hacia la parte lateral del rostro sin interrupción.

OREJAS VISTAS DE LADO

Incluya la información adyacente que ofrecen la mandíbula, el cuello y el pelo para definir la forma. El dibujo de un esbozo puede ser vago, por lo que conviene perfilarlo desde el principio.



1 *Defina el tono con un material flexible, como el grafito, que le permitirá efectuar retoques al final con facilidad.*



2 *Una vez realizado el esbozo inicial, desarrolle el dibujo y pula los detalles.*

Las orejas con bordes finos pueden traslucirse, sobre todo si la luz procede de la parte posterior.

De perfil, las orejas estrechas con lóbulos pequeños muestran bien los detalles.

Observe el tamaño de los lóbulos carnosos en relación con el resto de la oreja.

Busque orejas sin lóbulos o con el lóbulo pegado a la mandíbula.

Dibuje pendientes en perspectiva o parecerán planos.

REALIZAR ESTUDIOS COMPARATIVOS

Reserve una hoja de su bloc para realizar estudios de las orejas cuando se le presente la ocasión. Además de ser una experiencia informativa, dichos estudios constituyen una buena referencia.

VÉASE FICHA DE CONSULTA PÁGS. 138–139

Nariz

OBSERVAR DETALLES

Para dar forma a una nariz piense en los tonos, no en las líneas. Es muy importante mostrar cómo sobresale de la cara, y si se limita a realizar simples trazos lineales, es probable que obtenga un efecto plano, bidimensional. Las líneas se usan para marcar los límites de los cambios tonales y, aunque pueden servir para dibujar una nariz perfilada sobre un fondo que contrasta, o incluso la nariz de una persona que está medio girada, en la que el puente y las ventanas contrastan con unas mejillas más oscuras o más pálidas, no sirven para reflejar las luces y sombras graduales de una nariz en una visión completa de la cara. Escoja un material que le permita elaborar los tonos, como la acuarela o el carboncillo, y estudie la forma y las variaciones de tono.

La parte superior forma parte del cráneo, pero el resto es una estructura cartilaginosa independiente, al igual que las orejas. Por lo tanto, también presenta diferentes características, tamaños y formas, según el sexo, la raza y la edad.

PRÁCTICAS DE DIBUJO

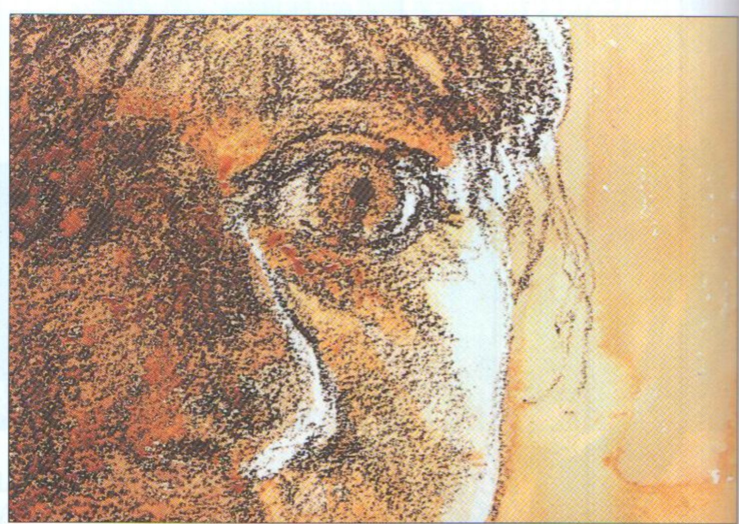
Estudie primero su propia nariz para adquirir confianza y soltura. Coloque la luz encima de la cabeza para tener una visión completa de la cara. Observe bien en un espejo y verá que, aunque las superficies de la cara no son totalmente lisas, algunos planos reflejan la luz. Los planos frontales de la nariz pueden mostrar toques de luz, y si la lámpara está delante, la luz también se refleja en el puente y tal vez en las curvas superiores de las ventanas. Las sombras de los pliegues detrás de las ventanas y bajo la punta de la nariz ayudan a definir las formas y los planos.

DIBUJAR LA NARIZ EN SU CONTEXTO

Aunque realizar estudios aislados de la nariz suele ser muy provechoso (véase derecha), es mejor dibujarla en relación con los otros rasgos faciales, incluida la perspectiva de toda la cabeza.



1 *Cuando refleje la posición que ocupa la nariz en la cara, dibuje primero todos los rasgos con trazos sueltos y deje espacio suficiente para introducir correcciones.*

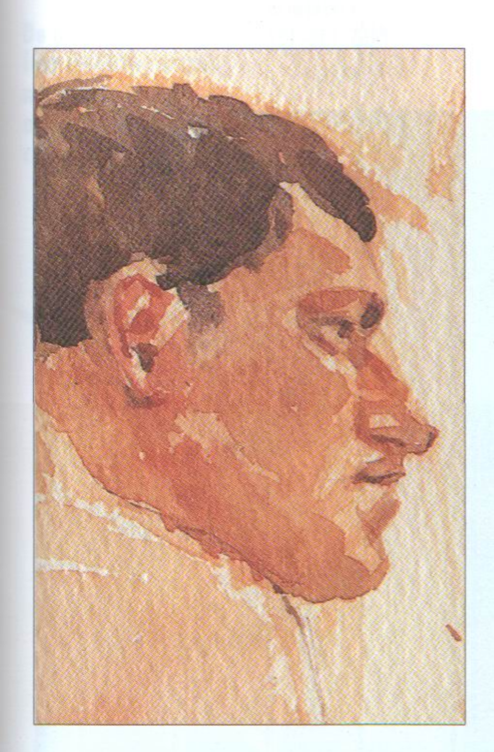


2 *Al dibujar con un foco de luz lateral respecto de la nariz, observe los valores tonales con detenimiento. Confiera suficiente profundidad tonal a las sombras y represente los toques de luz bastante tenues para que se perciba la forma saliente de la nariz.*



USAR DIFERENTES MATERIALES

Utilice varios materiales durante la sesión. De este modo, hará progresos más rápidos a medida que perciba las diferentes cualidades de cada material y los trazos que produce.

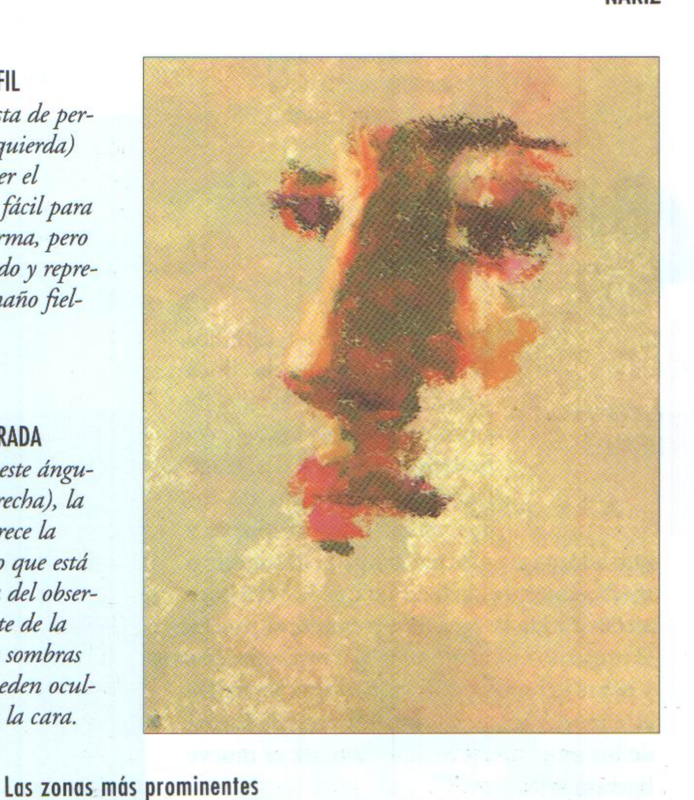


VISTA DE PERFIL

La nariz vista de perfil (véase izquierda) puede parecer el ángulo más fácil para captar la forma, pero tenga cuidado y represente su tamaño fielmente.

VISTA SEMIGIRADA

Vista desde este ángulo (véase derecha), la nariz obscurece la parte del ojo que está más alejada del observador y parte de la mejilla. Las sombras también pueden ocultar parte de la cara.



REALIZAR ESTUDIOS

Si la nariz le plantea problemas en el dibujo, dedíquele una página o dos de su bloc. La práctica regular mejora las técnicas, así que dibújelas siempre que sea posible.

Las zonas más prominentes de la nariz son el puente, la punta y la curva que hay encima de las ventanas.

Si usa tinta, primero dibuje con cuidado y suavidad.

Resulta fácil ver la forma de la nariz con el plano frontal iluminado.

En las posturas semigiradas, la zona que rodea la ventana más alejada de la nariz se ve más pequeña.

Pintar con acuarela permite mostrar la relación de tonos.

VÉASE FICHA DE REFERENCIA PÁGS. 138–139

Boca

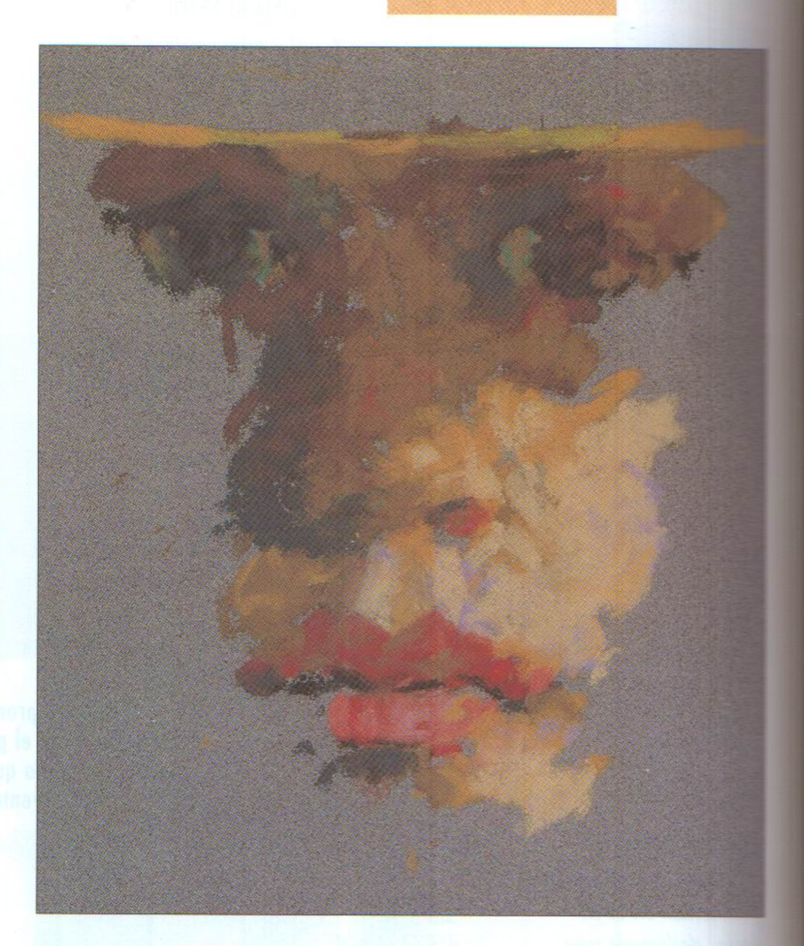
OBSERVAR DETALLES

En los primeros estudios descubrirá que la boca refleja bastante el estado de ánimo y la personalidad del modelo. Se trata del rasgo facial más expresivo de todos, el que más se mueve y que adopta una forma alargada al sonreír o medio abierta al hablar. Lo que la boca hace afecta a toda la cara. Por ejemplo, si sonríe, el músculo circular *orbicularis oris,* que abre y cierra la boca, se extiende lateralmente. De este modo, las mejillas se levantan, la forma de los ojos varía e incluso la nariz se mueve ligeramente.

Al igual que las otras facciones, la boca varía según el sexo, la raza y la edad. Las femeninas suelen ser más suaves y gruesas, sobre todo durante la juventud. Con la edad, los labios suelen estrecharse y reflejan la personalidad a través de la forma de sonreír y las arrugas que se forman. No obstante, antes de comenzar con las diferencias, familiarícese con la estructura de la boca. Los labios no son líneas planas, sino que siguen la forma de la mandíbula y los dientes. Capte su forma tridimensional y, al principio, no dé mucha importancia a las líneas para no producir un efecto plano.

TONO Y COLOR

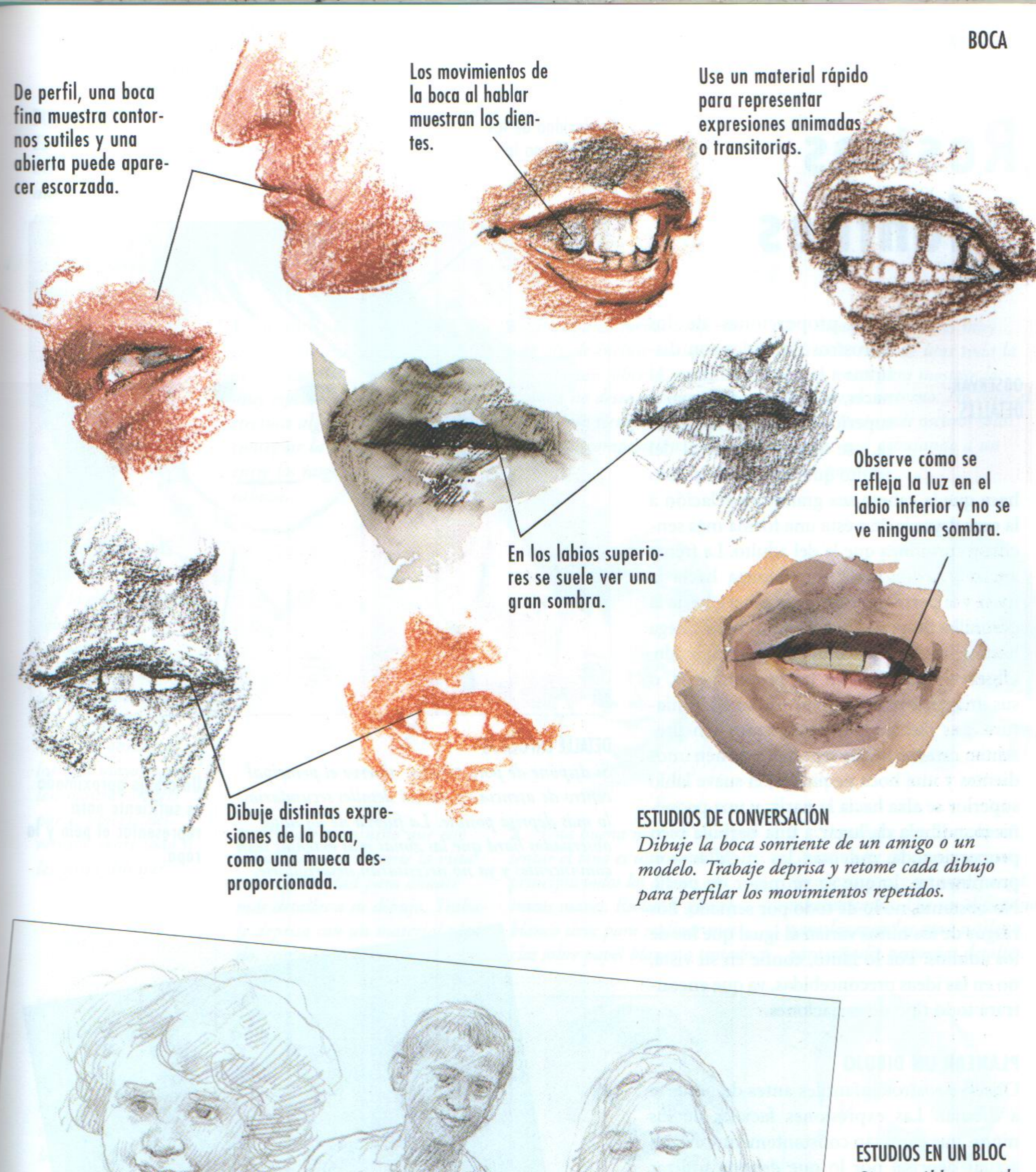
Aunque trabaje con un sólo color, puede representar los tonos y la forma. Si la modelo lleva pintalabios, use un tono intenso, como el rojo, que aunque es brillante, ofrece una tonalidad oscura. Si no está seguro del tono, entorne los ojos para reducir el impacto del color y ver mejor las tonalidades. Esta técnica también le servirá para apreciar tonos más intensos, como el reflejo del brillo de labios o de los dientes, si son visibles. Éstos suelen estar sombreados y son más oscuros de lo que se cree.



LA BOCA EN SU CONTEXTO
Es más fácil calcular las verdaderas dimensiones de una boca en concreto dibujándola en relación con las otras facciones, ya que de este modo se pueden establecer sus proporciones y su posición.



BOCAS DE BEBÉS
La boca de un bebé es pequeña, y tiene muchas curvas y formas angulosas en las comisuras de los labios. Para captar todo ello, dibuje al niño mientras éste duerme.



ESTUDIOS DE CONVERSACIÓN
Dibuje la boca sonriente de un amigo o un modelo. Trabaje deprisa y retome cada dibujo para perfilar los movimientos repetidos.

ESTUDIOS EN UN BLOC
Si es posible, cuando estudie facciones individuales, dibuje toda la cara. Los estudios compuestos sólo por bocas pueden ser demasiado indefinidos para usarse como referencia.

VÉASE FICHA DE CONSULTA PÁGS. 138–139

Rostros infantiles

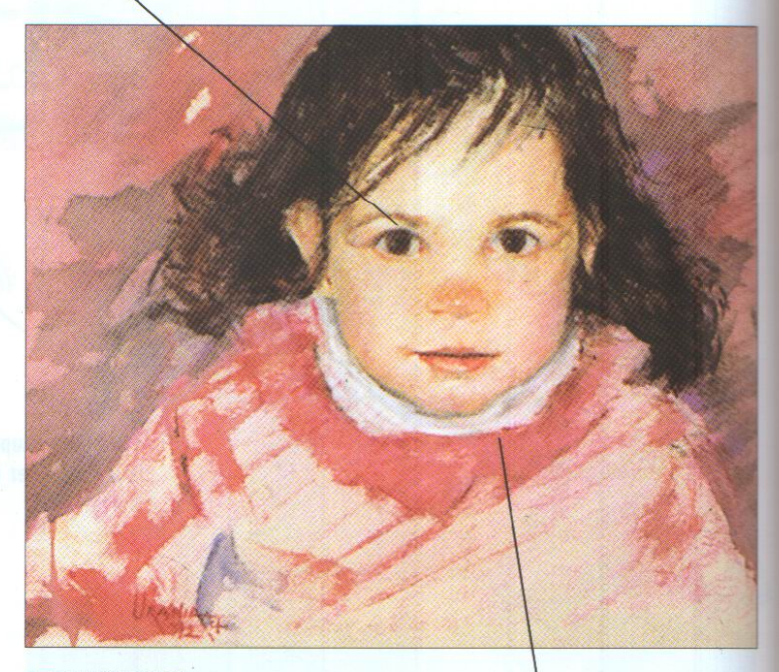
OBSERVAR DETALLES

Las proporciones de los rostros infantiles son distintas a las de los adultos. Al nacer, el tamaño de la parte superior del cráneo, la mollera, se aproxima más al del adulto que otros huesos. Esto hace que la cabeza sea grande en relación a la cara y que le dé a ésta una forma más sencilla y curvilínea que la del adulto. La frente ancha y redondeada se prolonga hacia la nariz y la parte superior de la cabeza hacia la coronilla, después describe una curva y llega hasta el cuello formando un ángulo agudo. Observe y dibuje bien las proporciones, o sus imágenes parecerán un adulto en miniatura. Las facciones infantiles también presentan características especiales: tienen unos dientes y una boca pequeños, el suave labio superior se alza hacia la nariz, y una pequeña mandíbula da lugar a una barbilla bien proporcionada. Además las mejillas son prominentes, lo que se ve mejor de perfil. No obstante, no lo dé todo por sentado. Los rasgos de los niños varían al igual que los de los adultos. Por lo tanto, confíe en su vista, no en las ideas preconcebidas, ya que encontrará todo tipo de variaciones.

PLANEAR UN DIBUJO

Observe rostros infantiles antes de ponerse a dibujar. Las expresiones faciales de los niños, que cambian constantemente, exigen actuar deprisa, por lo que debería utilizar un material “rápido”, como el carboncillo o las aguadas, que poseen la gama tonal para representar la suavidad de la piel y la finura del cabello. Con los bebés y los niños pequeños es mejor realizar estudios rápidos en varias sesiones y después combinarlos en un sólo dibujo, añadiendo toques de acabado en una última sesión.

La claridad de los rasgos llama la atención.



DETALLE ENFOCADO
Si dispone de poco tiempo, observe el principal centro de atención y añada detalles secundarios lo más deprisa posible. La fuerza de los datos observados hará que las zonas más extensas sean convincentes y ya no necesitarán desarrollarse.

Un dibujo aproximado es suficiente para representar el pelo y la ropa.



REALIZAR VARIOS ESTUDIOS EN UNA SESIÓN
Al despertarse, los niños se mueven o cambian de posición. No importa, siga dibujando. Los esbozos inacabados son útiles para refrescar la memoria y sirven de referencia para estudiar diferentes aspectos de la forma y la estructura de la diminuta cabeza y los rasgos del modelo.

DIBUJAR BEBÉS

La mayoría de los bebés y los recién nacidos duermen tranquilamente durante mucho rato, lo que le brinda la oportunidad de dibujar sus pequeños detalles a placer. Escoja un material expresivo para representar tonos sutiles.



1 *Realice un esbozo inicial general, ya que las proporciones de las caras de los bebés son muy especiales y tal vez necesite efectuar algunos retoques para conseguir la relación exacta entre los rasgos y la forma de la cabeza.*



2 *Prosiga de forma uniforme y no olvide incluir cualquier información sobre el fondo, aunque no desee representarlo, ya que esto siempre ayuda a crear una composición.*



3 *Aunque el tema es muy delicado, trate de usar toda la gama tonal para mostrar la forma y el contorno. No evite el uso de tonos más oscuros sólo porque está dibujando a un niño pequeño.*

DIBUJAR NIÑOS MÁS MAYORES

Por lo general, para dibujar niños pequeños, debe seguirlos por todas partes y esperar a que se sienten un rato. No obstante, los más mayores suelen mostrar interés por el proceso del retrato, sobre todo si les gusta dibujar.



1 *Pídale a un niño que esté dibujando que levante la vista con regularidad para añadir más detalles a su dibujo. Trabaje deprisa con un material rápido, como los colores Conté.*



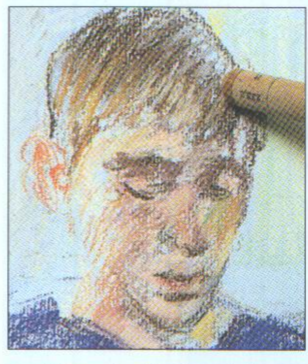
2 *Una buena manera de representar el tono es usar desde el principio todos los colores con trazos suaves. Recuerde que el blanco sirve para realizar mezclas sobre papel blanco o tintado.*



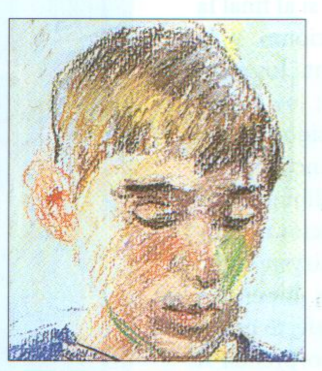
3 *Si trabaja con los colores Conté, trate de conservar sus características y no superponga muchas capas. Use un difumino para las mezclas muy sutiles o para añadir pequeños detalles.*

DIBUJAR ADOLESCENTES

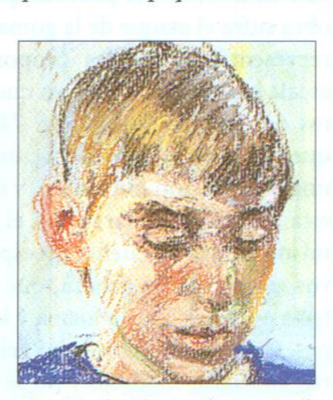
Observe bien los detalles que revelan que su modelo todavía no ha llegado a la madurez. Para reflejar la juventud se deben representar los rasgos menos marcados, como una mandíbula estrecha y la piel suave.



1 *Trate de dibujar el desarrollo de los huesos, que revela un acercamiento a la madurez y aumenta los rasgos faciales respecto de la coronilla.*



2 *La combinación de pasteles permite reflejar las variaciones de tono que definen la forma. No se olvide de añadir colores fríos, por ejemplo, en las zonas de sombra.*



3 *En la última fase trate de conseguir las tonalidades exactas y el grado de frialdad o calidez de los colores con un difumino o dibujando sobre los otros colores.*

VÉASE FICHA DE CONSULTA PÁGS. 138–139

Rostros adultos

OBSERVAR DETALLES

Los músculos, la carne y la piel que ocultan el cráneo ofrecen una interminable gama de variaciones, pero añada detalles hasta conseguir un gran parecido. Dibuje primero los rostros que conoce mejor, ya que está familiarizado con ellos, y si es posible, pídale a los miembros de una misma familia que posen para usted. El "aire familiar" se observa tanto en la amplitud de la frente o la longitud de la mandíbula como en la forma de la nariz.

MÉTODO DE TRABAJO

Primero compruebe que las facciones y los espacios existentes entre ellas están relacionados entre sí. Use un material que se pueda borrar, como un lápiz 2B, que le permita retocar las dimensiones. Trabaje el dibujo en su conjunto lo más rápido que pueda y apártese con regularidad para observar los progresos. Así podrá aligerar mucho el trabajo, comparado con el "rompecabezas" de añadir rasgos acabados de uno en uno, lo que provoca que una buena obra sufra el ataque de la goma, si al final la representación de las proporciones y la escala es errónea. Tenga en cuenta los efectos del escorzo (véase pág. 74); los rasgos que se ven reducidos u obscurecidos exigen una observación minuciosa, y si no actúa de esta forma puede arruinar el dibujo. Asimismo, tenga en cuenta los espacios negativos en torno a la cabeza, que sirven sobre todo para calcular la forma y las dimensiones. Cuando esté satisfecho del efecto general, continúe el dibujo y no se sorprenda si después debe introducir cambios. Por último, borre sus huellas, elimine cualquier trazo superfluo para mostrar una imagen nítida y añada los detalles.

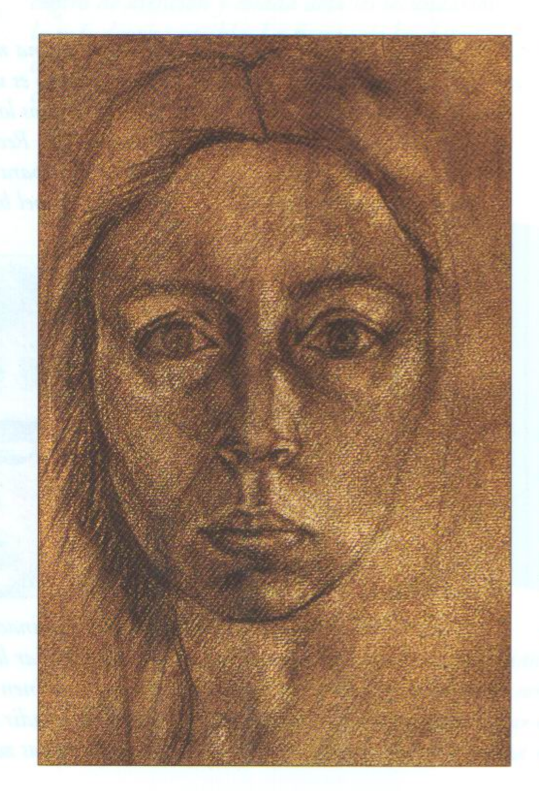


El primer estudio puede revelar formas sutiles, pero carecer de espontaneidad.

El segundo, con menos elementos, es natural y no introduce detalles innecesarios.

REPETIR LOS ESTUDIOS

Si el primer dibujo queda recargado o no refleja ningún parecido, úselo como experiencia de aprendizaje. Un segundo dibujo, con menos elementos, suele presentar más naturalidad que la versión anterior.



REFLEJAR EL ESTADO DE ÁNIMO

Para reflejar una mayor emotividad, preste atención a la iluminación y a la expresión y céntrese en algunas zonas. Use luz para añadir emoción a una composición sencilla.

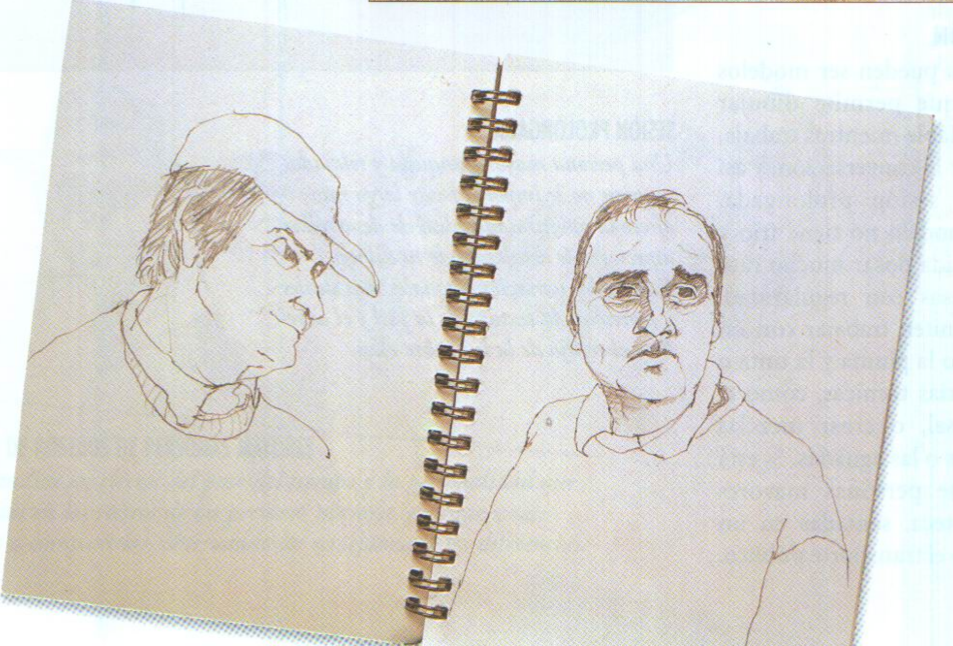


ECONOMÍA DE TRAZOS

La economía es uno de los elementos de un buen dibujo. No exagere los valores que se pueden plasmar con sencillez; más bien trate de usar la cantidad mínima de trazos.

DIBUJAR UNA IMAGEN COMPLETA

Para evitar crear problemas de espacio en un dibujo al omitir el fondo, coloque al modelo junto a un fondo sencillo y neutro que usted pueda representar con facilidad.



ESTUDIOS RÁPIDOS

Llene el bloc de dibujos al azar con transeúntes, movimientos rápidos de conocidos o personas inmersas en una tarea. La práctica le hará aumentar su habilidad.

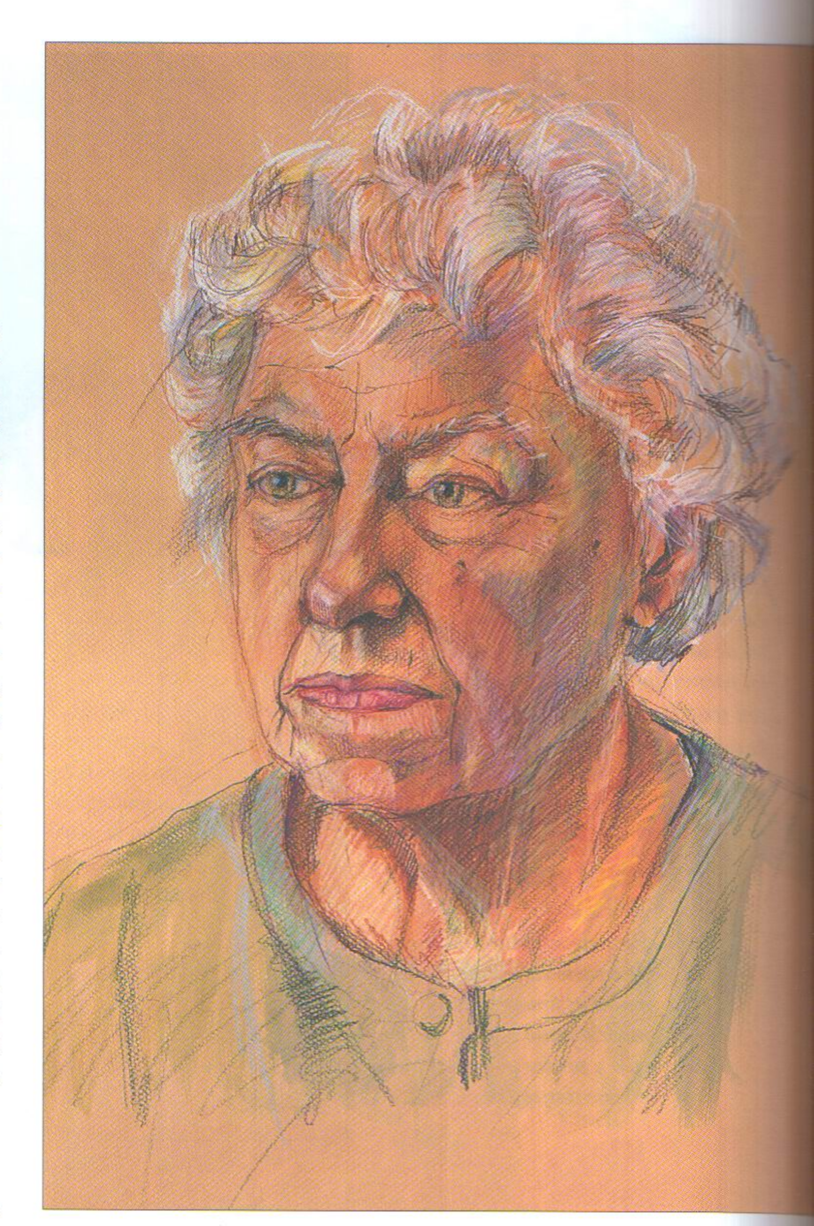
Rostros ancianos

OBSERVAR DETALLES

El paso del tiempo reflejado en el rostro de una persona mayor es un gran tema, pero tenga cuidado y evite dibujar una caricatura. Represente las cualidades que son únicas en su modelo, como la dignidad, la tranquilidad o la fantasía, sin exagerarlas. Observe y plasme también los detalles que reflejan la edad. La acumulación de grasa y la flacidez pueden alterar los contornos faciales. Tal vez vea más indicios de la estructura ósea, ya que en las personas mayores las cuencas son más visibles y la pérdida de cabello y la calvicie revelan la forma del cráneo. Los pómulos son más prominentes y los rasgos carnosos, como los labios, pueden disminuir. Asimismo, una larga exposición al sol y al viento se manifiesta en forma de pecas y arrugas. Casi todas las personas mayores aceptan estos efectos del envejecimiento, pero si su modelo se muestra sensible, use una luz posterior para proyectar sombras en la cara y minimizar los efectos.

PREPARAR UNA SESIÓN

Las personas mayores pueden ser modelos muy pacientes, lo que permite dibujar retratos detallados. Hable mientras trabaja, ya que les suele gustar la conversación, y así podrá realizar una sesión prolongada. Compruebe que el modelo no tiene frío y está cómodo. No le pida posar mucho rato seguido y haga pausas con regularidad. Estas sesiones le permiten trabajar con un material "lento", como la pluma y la tinta o el lápiz fino, usar varias técnicas, como el sombreado transversal, o crear mezclas sutiles con los pasteles o las aguadas. Si está en el exterior dibuje personas mayores leyendo en la biblioteca, sentadas en un banco del parque o en el transporte público.

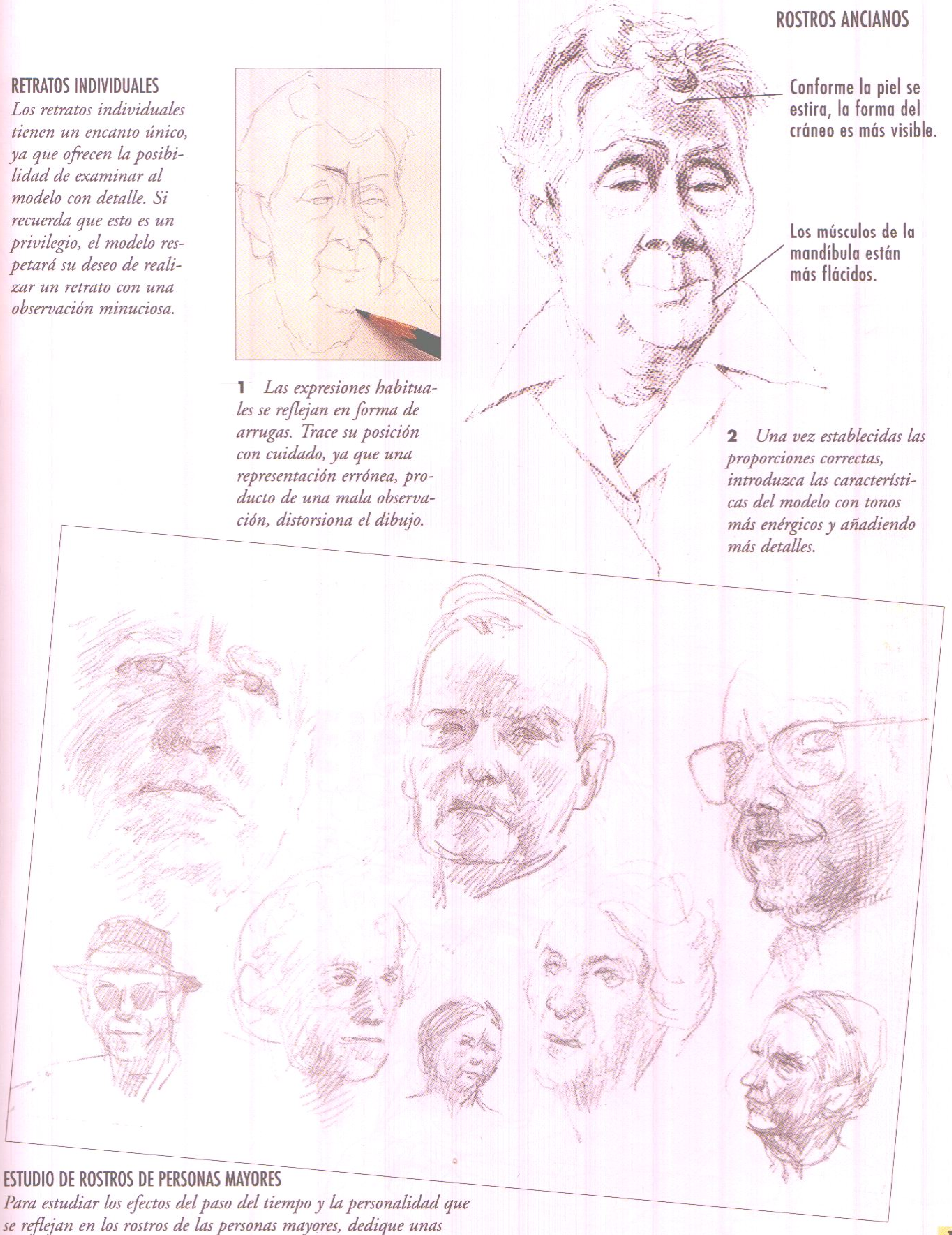


SESIÓN PROLONGADA

Una persona mayor tranquila y relajada, a quien no le importa posar largo rato ofrece la oportunidad ideal de desarrollar aspectos más detallados de su dibujo. Estudie las variaciones tonales más sutiles y represente la textura de la piel y el cabello y el reflejo de la luz sobre ellos.

RETRATOS INDIVIDUALES

Los retratos individuales tienen un encanto único, ya que ofrecen la posibilidad de examinar al modelo con detalle. Si recuerda que esto es un privilegio, el modelo respetará su deseo de realizar un retrato con una observación minuciosa.



1 *Las expresiones habituales se reflejan en forma de arrugas. Trace su posición con cuidado, ya que una representación errónea, producto de una mala observación, distorsiona el dibujo.*

2 *Una vez establecidas las proporciones correctas, introduzca las características del modelo con tonos más enérgicos y añadiendo más detalles.*

ESTUDIO DE ROSTROS DE PERSONAS MAYORES

Para estudiar los efectos del paso del tiempo y la personalidad que se reflejan en los rostros de las personas mayores, dedique unas páginas a compararlos, observando las semejanzas y las diferencias.